COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
ARCADIA
アルカディア
DVD攻略映像と充実攻略記事が合体！最強アーケードゲーム専門誌
平成20年4月1日発行（毎月1回1日発行） 第9巻 第4号 通巻第95号
2008 4月号 No.095 特別価格980yen
特別付録DVD
見てすぐ分かる！
読んで詳しく分かる！
enterbrain
スペシャル映像コンテンツ
役に立つ攻略映像を
ぎっしり収録!!
凝縮95分
映像コンテンツでパワーアップ特別号！
●人に聞けない基礎を
たたき込む、動く参考書!!
『鉄拳6』
基礎講座「鉄則」
●TUTORIALのススメ、
今からでも始められるIIDX
beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
ARCA'S BEAT CAMP Animation Style
●英傑伝の「ここが苦手！」に映像でこたえる
三国志大戦3 英傑伝兵書
●DVD初収録・何度も見返せ！
春麗×ヴァイパーの美しき演舞
STREET FIGHTER IV
プロモーションビデオ
●充実の特濃映像群
Deathsmiles
峡谷ステージクリア優先パターン
オトメディウス
稼ぎプレイ基礎&南極稼ぎパターン
WORLD CLUB Champion Football
European Clubs 2005-2006
「AMG杯 トラック祭り」ピックアップマッチ
レトロゲーム探訪録
『ストライカーズ1999』超絶プレイ動画
●新作ゲーム映像
旋光の輪舞2（仮称）
悠久の車輪～Eternal Wheel～
戦国BASARA X
●16ページ大特集
アルカナハート2
●アークシステムワークスの完全新作
ブレイブルー
●最新情報
STREET FIGHTER IV
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
Fate/unlimited codes
サムライスピリッツ閃
クイズマジックアカデミー5
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush ほか

SEGA

ネットワーク対戦麻雀

新たなる領域へ

MJ4™

セガネットワーク対戦麻雀MJ4

••●日本プロ麻雀協会公認●••

http://www.sega-mj.com/

店内対戦がますますおもしろくなった!!

http://anan.sega.jp/

セガ公式ホームページ http://sega.jp/

ブレードバトル、至高の境地へ。
侍魂 閃
SAMURAI SPIRITS
™
サムライスピリッツ閃いよいよ登場。
今春稼動予定
十五
SAMURAI SPIRITS
15th ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
TAITO®
TAITO Type X²

ドリームバトル、究極進化。
THE KING OF FIGHTERS '98
ULTIMATE MATCH
TM
全てが頂点を極めたKOF'98、ついに登場！
今春稼動予定
TAITO
TAITO Type X
©SNK PLAYMORE　※「THE KING OF FIGHTERS」「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は開発中のものです。
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト
www.snkplaymore.co.jp
SNK
PLAYMORE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

# アルカディア

2008年4月号(No.95)

http://www.arcadiamagazine.com/

## 目　次

発行所/株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)




### 表紙の裏

『アルカナハート 2』
「写真撮影だよっ！　えーと……ペトラさん？　ほらほら、にっこり笑って♪」
「……お断りしますわ」
「あ？　もっとくっついた方がいいんですか？　じゃあ、こんな感じかな？」
「あまり馴れ馴れしくしないでくださる？　貴女と親しくする必要はありませんの」
「え、そうなの？　でも、せっかくなんだし、仲良くなろうよ♪」
「仕事ですから一応、お付き合いしますけど……上辺だけの信頼関係は遠慮させていただきましょう」
「わー。ペトラさんの背中あったかーい♪」
「………………撮影、さっさと済ませていただけませんこと？」
(記事は32ページから)

Illustration by 瑞姫
タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)



# 付録DVD スペシャル映像コンテンツ

■鉄拳6
『鉄拳6』基礎講座「鉄則」
■beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
ARCA'S BEAT CAMP Animation Style
■三国志大戦3
英傑伝兵書
■Deathsmiles
峡谷ステージクリア優先パターン
■オトメディウス
稼ぎプレイ基礎&南極稼ぎパターン
■WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006
「AMG杯 トラック祭り」ピックアップマッチ
■レトロゲーム探訪録
『ストライカーズ1999』超絶プレイ動画
■プロモーションビデオ
STREET FIGHTER IV
旋光の輪舞2(仮)
悠久の車輪～ Eternal Wheel ～
戦国BASARA®X



## 業界初!?　オンライン対戦シューティング!!



ついに実装される、『オトメディウス』のオンライン対戦モード、その名も「バーサスミッション」!業界初のオンライン対戦シューティングという新たな試みは、どのような仕掛けになっているのだろうか!?　詳しい解説は、102ページより。

「バーサスミッション」には、さまざまボスが控えている！　基本ルールも違い、残機は無限で時間制限制となっている。



## 最新作をチェック!



## ついに始動するトップランカー!



## 近所での開催店舗とスケジュールをチェック!



### 掲載ゲームタイトル(50音順)



### 連載記事



### 広告

# 新時代の鼓動を感じ取れ!!

# BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER



次世代の2D格ゲーと呼べる存在感を持ったブレイブルー。今回はアミューズメント・エキスポバージョンの情報をお届けするぞ。

Text：パチ

**ブレイブルー**
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年来冬予定
■使用基板：TAITO Type X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

## 遊びやすさの中に新鮮なゲーム性が!

基本的な操作は『ギルティギア』シリーズと同じで、ダッシュや2段ジャンプ、ハイジャンプなどが可能。レスポンスがかなり良く、コマンドやボタン同時押しのミスによるストレスは無く、スムーズにプレイできる。システムは超必殺技に相当するディストーションドライブなどに使用するヒートゲージと、防御行動に使用するバリアゲージなどがあった。

最も注目したいポイントは、「ダウン中の相手に攻撃を決めると、相手が浮いて空中連続技で追撃が可能」ということ。ダウンした側は受け身を取れば追撃を回避できるため、従来の格闘ゲームにおけるダウンを奪う→起き攻めというお約束の流れではなく、受け身を絡めた読み合いに発展する。ダウンしている暇すら無い、ハイスピードな攻防が楽しめるのだ。

切れ目の無い攻防が楽しめる本作。ガード中に投げ技が決まるなど崩し手段が多いので、ガードしている最中も油断できないぞ。

## ラグナ・ザ・ブラッドエッジ

### 体力吸収が特徴のラッシュ型キャラクター

ラグナは必殺技の追加攻撃などに、相手の体力を吸収する効果を持つのが特徴。必殺技は飛び道具のデッドスパイク、突進技のヘルズファングやガントレッドハーデス、対空技のインフェルノディバイダーなど、中～近距離戦で強いものがそろう。ガードの上からでも相手の体力を吸収できる、攻めに特化したキャラのようだ。

## ジン・キサラギ

### 氷による攻撃を得意とするバランスファイター

ジンは刀を使った通常技や、飛び道具の氷翔剣や対空技の吹雪、突進技の霧槍 尖晶斬（むそう せんしょうざん）などを持つ、バランスのいいキャラクター。どの距離でも得手不得手無く闘える。Dボタンによる零刀（フロストバイト）は、相手を一定時間、凍結させる効果を持つ。これを組み込んだ連係や連続技が面白そうだ。

### ソウルイーター

Dボタンで繰り出せる特殊能力で、ヒット、ガードを問わず相手の体力を吸収する効果を持つ。

### 零刀（フロストバイト）

相手を一定時間凍らせる攻撃。レバーとの組み合わせで、さまざまなタイプの氷結攻撃を出せる。

### 闇に食われろ

パワーアップ系の技であるブラッドカインン中に出せるディストーションドライブ（超必殺技）。ヒット後はラグナの体力が大きく回復する。

### 凍牙氷刃

高速で抜刀し、正面に巨大な氷の刃を放つディストーションドライブ。ステージの地面をも凍り付かせる演出が美しい。

## 初公開の会場は大盛況!

2月15～16日のアミューズメント・エキスポでは、いち早く本作を体験したいプレイヤーが長蛇の列を[illegible]。ステージイベントでは総監督の森利道氏、サウンドの石渡太輔氏、ラグナ役の杉田智和氏、ノエル役の近藤佳奈子さんと豪華スタッフが出演。さまざまな格闘ゲームの話に脱線しつつも、「格闘ゲーム全盛期の熱さをもう一度作りたい」と、森氏が熱弁していたのが印象的だった。

ノエル役の近藤佳奈子さんは、ステージイベント開演とともに歌を披露。ノエルステージのBGMをアレンジしたもので、作曲は石渡氏、作詞は近藤さん自身が手がけた。

写真左から石渡氏、杉田氏、近藤さん、森氏。杉田氏は大の格闘ゲームファンとのことで、意気込みを語りつつもレトロ格闘ゲーム話に脱線し、フリートークはあらぬ方向へ。観客は笑いに包まれていた。

## 既報4キャラ以外のシルエットも!

ブース上[illegible]に設置された看板には、まだ公開されていないキャラクターたちがシルエットで登場していた。現状では6キャラが確認できており、ステージイベントでの森さんのコメントは、「今までに無いとがったコンセプトのキャラクターたちばかりです」とのこと。詳しい情報は続報に期待してほしい。

### 予想イラスト大募集!

上記のシルエットを元に、6キャラクターの姿を予想したイラストを大募集! 似ているかどうか、絵が上手いかどうかはこの際関係無し(笑)。アークシステムワークス&アルカディアの審査員をうならせた作品には、記念品が贈呈されるぞ! P149の住所かblazblue@arcadiamagazine.comに、「ブレイブルー予想イラスト係」宛で応募を! 一次締め切りは3月21日必着だ。

## ノエル=ヴァーミリオン

### カウンターを得意とするスピードスター

必殺技は飛び道具のオプティックバレル、空中連続攻撃のリボルバーブラスト、投げ技のマズルフリッターと少なめだが、Dボタンのチェーンリボルバーによる連係が非常に多彩。さらに、チェーンリボルバーは初動に[illegible]効果があり、相手の攻撃を回避しつつ攻撃可能。素早い動きで[illegible]カウンターを狙えるぞ。

### チェーンリボルバー

Dボタンによる攻撃から始動し、6種類の中継技と3種類の絞め技に派生できる。最大で5回まで連係させられるぞ。

### フェンリル

ガトリングガンを遠距離から撃ちまくるディストーションドライブ。[illegible]状態でヒットさせると、追加攻撃に派生する。

## テイガー

### 相手を磁力で引き寄せる投げキャラクター

投げ技のギガンティックテイガードライバーや対空投げのアトミックコレクターなど、強力なコマンド投げを持つ。Dボタンのボルテックバトラーや、充電ゲージMAX時に出せる飛び道具のスパークボルトを当てると、相手に磁力効果が付く。この状態[illegible]にDボタンの攻撃やコマンド投げを出すと、相手を引き寄せられるぞ。

### ボルテックバトラー

ヒットor[illegible]ガードさせると相手に一定時間磁力効果を付ける。磁力で相手を引き寄せて[illegible]

### ジェネシックエメラルドテイガーバスター

[illegible]2回転+攻撃で出せるディストーションドライブ。決めるのは難しいが、威力は圧巻だ。

# 過去の無い男
# ABEL アベル

総合格闘術といえば、打撃と投げをバランスよく持つ格闘技。総合の代名詞ともいえる高速タックルは、必殺技として使えるのだろうか？

わずかな手がかりを元に、シャドルー残党を追い続ける若者。軍隊仕込みらしい総合格闘術を使う。一見愛想はよくないが、人嫌いではなく、生真面目で丁寧な性格。過去の記憶を失っている。

『ストII』での初登場以来、シリーズ全般に登場しているヒロイン。その脚線美はグラフィックとともに進化。百烈脚などの足技で華麗に舞う!

# 神脚美技
# CHUN-LI 春麗

華麗な脚技で闘う、ICPOの捜査官。行方不明の父を探すため、18才で刑事になった。壊滅に追い込んだはずだったシャドルーの影を感じ取り、ガイルと共に調査を始める。

# 新たなるキャラと新システムを紹介!!

徐々にその内容が明らかにされてきた『ストリートファイターⅣ』。今月は注目の新キャラ、新システムを紹介する。初登場となるアベルをはじめ、シリーズを支えてきた名キャラクターたちの復活。そして、新たな駆け引きを生み出すセービングアタックとは?

**STREET FIGHTER Ⅳ（ストリートファイターⅣ）**
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年夏予定
■使用基板：――


Text：パチ

## ストⅣの核となるか!?
## 新システム「セービングアタック」に迫る!

**攻撃を防御**

[illegible]一度防ぐことができるようだ。ブロッキングとは違い、相手の技に合わせたレバー入力ではなく、あらかじめセービングアタックを出す必要があるようだ

**防御後に反撃**

[illegible]

## スーパーコンボを上回る「ウルトラコンボ」!!

[illegible]厳しい模様。画面上のゲージ[illegible]

# 歴戦の勇士たちが

ソニックブームにサマーソルトキック。『ストII』の世界では米空軍伝統の必殺技をたずさえ、鉄壁のスタイルを見せる。

## 真空の刃 GUILE ガイル

米空軍に所属する軍人。親友ナッシュを殺したベガを討つため、復讐を誓った。マーシャルアーツに独自のアレンジを加えた技は、あらゆるものを切り裂くといわれる。複数の事件の裏にシャドルーの暗躍を疑い、春麗と共に立ち上がる。

## 懐深き行者 DHALSIM ダルシム

伸びる手足に火を吹いたりと、ヨガの神秘を見せ付けるダルシム。リーチを生かした変幻自在の闘いがさく裂するか?

ヨガの奥義を極めたインドの修行僧。闘いによって他者を傷つけることに迷いつつも、家族の住む村を救うため、再び炎の技をふるうことに。

## 熱血力士参上 E.HONDA エドモンド・本田

張り手に頭突きと、破天荒で力強い相撲を見せるエドモンド・本田。スーパー頭突きは健在なのか?

破天荒な相撲が常に注目を集める人気力士。番付は張出横綱だが、その実力は横綱級とも言われる。相撲を「わあるどわいど」にするため、角界を飛び出して世界巡業の旅へ。

# 帰ってきた!!

## BLANKA ブランカ

おなじみのローリングアタックやエレクトリックサンダー。常人離れした動きで相手をほんろうするぞ。

## 密林の戦士

子供のころ乗っていた飛行機が密林に墜落して以来、たった一人で闘い、生き抜いてきた、生粋の野生児。相手をほんろうする、型にとらわれぬ動きが持ち味。母に誇ってもらえる息子になるため、旅に出る。

## 赤く燃える肉体

## ZANGIEF ザンギエフ

赤きサイクロンと呼ばれるロシアのプロレスラー。そのたくましい肉体には、常に熱き血潮と愛国心がみなぎっている。自分を慕う子供との約束を守り、最強を証明するために、闘いへ身を投じる。

元祖投げキャラであるザンギエフ。ボディプレスや足払いは、コマンド投げを決めるためにある。

## ストIV インプレッション!!

旧作の「ストII」をプレイしてきた格ゲー大好きライター・パチと、[illegible]

パチ：率直な感想としては、なんか凄い新鮮だよね「ストIV」って。
＆う：3Dなので、「ストリートファイターEX」みたいなイメージを想像してたんですが、全然別物ですね。
パチ：そうそう。動きも滑らかだし、3Dなんだけど動きは2Dだし、あんまり見たことない感じだよ！
＆う：対戦してみてどうですかね？
パチ：なんつーか、「ストII」っぽい。だけど新しい。不思議な新鮮さ。
＆う：1プレイ目でフツーに足払い合戦してましたよね。
パチ：そうそう。けん制主体の差し合いをやってるときは、「ストII」っぽいなーって思ったんだけどさ、えーと新システムの……なんだっけアレ。
＆う：セービングアタックですね。
パチ：そうそれ！ AOUバージョンでは相手のけん制技に合わせたり、割り込みに使えそうな感じだから、駆け引きがなんかまた独特です。これだけでスゴい新しく感じるよ。
＆う：セービングアタック関連の攻防はかなり熱そうな予感ですね。
パチ：飛び道具に苦しめられてたザンギエフにも光が（笑）。
＆う：シンプルだけど奥深い。
パチ：そうだね。前知識無しでもさくっと遊べるのがイイね。取っつきやすいのは重要だよ。最近の格闘ゲームのようなコンボをガンガン入れる感じじゃないから、そこまで難しくもないし、シンプルだからいろんな人がプレイできると思うよ。
＆う：キャラも豊富でしたね。
パチ：新キャラも動いてるとカッコいいし、C.ヴァイパーいいよ！
＆う：なんて語ってるうちにもうスペースが！ パチさんまとめて（汗）。
パチ：「ストII」チックだが新しく楽しいぞ。付録のDVDも要チェックだ！

### 付録DVDにPVを収録!!

# 主役？　それともライバル？　使用機体は決まったか!?

## 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

目前に迫った稼動が待ち遠しい『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』。前回に引き続き、残る16機体の武装と基本性能を紹介。これで全32機体が出そろった！　稼動直後に迷わないよう、今のうちから機体を選んでおこう！

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年3月予定
■使用基盤：SYSTEM256専用


※記事中の内容および画面写真は開発中のものを使用しており、変更の可能性があります

Text:ニクマン

## V2ガンダム【コスト：3000】

V2ガンダム必殺の「光の翼」！　広範囲を攻撃する強力な技だ。無制限に使えるぞ。

メガビーム・シールド展開中に射撃をすると、Vの字にビームが発射される。

V2ガンダムは特殊射撃を入力することで、アサルトバスター装備へと換装が可能。アサルトバスター装備では、メイン射撃がメガビーム・ライフルに変わり、火力がアップするぞ。また、⬇＋格闘でメガビーム・シールドを展開できる。

換装中は時間経過とともにゲージが減少する。ゲージが無くなるか、換装中に特殊射撃でパーツをパージすると換装が解除され、ゲージが完全に回復するまで換装できない。重要な局面で「換装できない」ということが無いようゲージ残量に注意を払おう。

特殊格闘は、高速移動しながら広範囲を攻撃する光の翼。使用制限は無いので、ガンガン使っていこう。

### WEAPONS

| [illegible] | ノーマル | アサルトバスター |
|---|---|---|
| メイン射撃 | ビーム・ライフル | メガビーム・ライフル |
| [illegible] | — | メガビーム・キャノン |
| サブ射撃 | マルチプルランチャー | スプレービーム・ポッド |
| [illegible] | アサルトバスター換装 | 換装解除 |
| 格闘 | ビーム・サーベル | ビーム・サーベル |
| [illegible] | 光の翼 | 光の翼 |
| モビルアシスト | ガンブラスター | |

## ウイングガンダムゼロ【コスト：3000】

両手に持ったバスターライフルが特徴的なウイングガンダムゼロ。メイン射撃の弾数は8発と多く、高火力の射撃武器を使って戦う機体だ。

変形操作ではネオバード形態になり、機動力も申し分無い。

特殊射撃のバスターライフル照射は、地面に着弾すると爆発を起こす。爆風にも攻撃判定があるので、敵機を巻き込むような使い方が効果的!?

射撃チャージは、バスターライフルを照射しながら360°回転する。まとめて薙ぎ払え！

ネオバード形態の武装はノーマル時と変わらないが、性能は若干異なる。

### WEAPONS

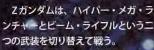
| [illegible] | ノーマル | ネオバード形態 |
|---|---|---|
| メイン射撃 | バスターライフル | バスターライフル |
| [illegible] | ローリングツインバスターライフル | ローリングツインバスターライフル |
| サブ射撃 | マシンキャノン | マシンキャノン |
| [illegible] | ツインバスターライフル照射 | — |
| 格闘 | ビームサーベル | — |
| [illegible] | ヴァイエイト | |

僚機が撃墜されると、オーラをまとった「体を通して出る力」が発動する。

ビーム・サーベルが巨大化! この攻撃を使うと「体を通して出る力」状態は終了する。

射撃チャージは、ビームを出したままのライフルを投てきしてスタンさせる。

変形中の特殊格闘は、ウェイブライダー突撃!「体を通して出る力」中に使うと大ダメージを与える代わりに、自機の耐久値が1になる。

Zガンダムは、ハイパー・メガ・ランチャーとビーム・ライフルという二つの武装を切り替えて戦う。

また、変形操作or特殊格闘でウェイブライダー形態に変形でき、高速移動が可能だ。変形中のメイン射撃は、MS時の武装を使用する。

Zガンダム最大の特徴は、僚機が撃破されると発動する「体を通して出る力」だ。「体を通して出る力」が発動すると一定時間機体がオーラに包まれて、攻撃を受けてもひるまないスーパーアーマー状態になる。さらに、格闘のビーム・サーベルが強力になり、ウェイブライダー突撃の威力がアップするぞ。

## WEAPONS

| モード | ハイパー・メガ・ランチャー | ビーム・ライフル | ウェイブライダー |
|---|---|---|---|
| メイン射撃 | ハイパー・メガ・ランチャー | ビーム・ライフル | メイン武器で射撃 |
| 射撃チャージ | 射撃武器投擲 | 射撃武器投擲 | 射撃武器投擲 |
| サブ射撃 | バルカン | グレネードランチャー | ビーム・ガン |
| 特殊射撃 | 武器切り替え | 武器切り替え | ― |
| 格闘 | ビーム・サーベル | ビーム・サーベル | ビーム・サーベル |
| 特殊格闘 | ウェイブライダー急速変形 | | ウェイブライダー突撃 |
| モビルアシスト | メタス | | |

# Zガンダム
## 【コスト:2000】

ゴッドガンダム同様、多彩な技に派生する豊富な格闘攻撃を持つマスターガンダム。敵機に接近しての格闘戦で真価を発揮する機体だ。

射撃チャージの石破天驚拳は、チャージし続けることで3段階までパワーアップさせられるぞ。

特殊射撃の十二王方牌大車併は、小型マスターガンダムを、敵機に向けて放つ技。命中後に再度特殊射撃を入力すると敵機をスタンさせられる。スタンさせた敵機には、すかさず追撃を決めよう。

もちろん! 耐久力が少なくなると、機体性能がアップするハイパーモードが自動的に発動するぞ!

ド派手な魅せ技! 特殊格闘の酔舞再現江湖デッドリーウェイブがさく裂!

メイン射撃のマスタークロス。命中時に追加入力で、敵機を振り回す回数が増える。

画面右下、最上段のチャージゲージに、「×3」と表示されているのに注目。

## WEAPONS

| | |
|---|---|
| メイン射撃 | マスタークロス |
| 射撃チャージ | 石破天驚拳 |
| サブ射撃 | ダークネスフィンガー |
| 特殊射撃 | 十二王方牌大車併 |
| 格闘 | 格闘 |
| 格闘チャージ | 超級覇王電影弾 |
| 特殊格闘 | 酔舞再現江湖デッドリーウェイブ |
| モビルアシスト | デスアーミー |

# マスターガンダム
## 【コスト:2000】

サブ射撃のダークネスフィンガーは、正面からの射撃攻撃を打ち消せる。

巨大な拳が敵を撃つ! これぞ東方不敗が最終奥義! 石破天驚拳!!

射撃チャージのハイマットフルバースト！ シリーズおなじみの技も持っているぞ。

いつでも使える「キャンセル覚醒」。使用回数はリロード（時間回復）式になっている。

## フリーダムガンダム【コスト：3000】

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| メイン射撃 | ビームライフル |
| 射撃チャージ | ハイマットフルバースト |
| サブ射撃 | プラズマ収束ビーム砲 |
| 特殊射撃 | キャンセル覚醒 |
| 格闘 | ビームサーベル |
| モビルアシスト | ストライクルージュ |

モビルアシストでは、ストライクルージュがビーム3連射で援護射撃してくれる。

フリーダムガンダム最大の特徴は、特殊射撃で発動できる「キャンセル覚醒」だ。キャンセル覚醒を発動すると、あらゆる動作を途中でキャンセルして、次のアクションに移ることができる。

攻撃のスキをキャンセル覚醒で消して敵の反撃を回避したり、攻撃がヒットしてよろけている敵にさらに追撃を加えたり、といった使い方ができそうだ。「キャンセル覚醒」の回数は時間で回復する。最大限に活用しよう。

## サザビー【コスト：2000】

メイン射撃のビーム・ショットライフル、格闘のビーム・トマホークなど、スタンダードな武装に加え、射撃チャージやファンネルまで併せ持つ。2000という中コスト機体でありながら、高性能なサザビー。オールラウンドで戦える、まさに"死角無し"のエース機体だ。

ただし、ファンネルの弾数はあまり多くない。弾切れに陥らないよう、大事に使っていこう。

特殊な武装は、特殊射撃の「ロンド・ベル核弾頭迎撃」。どこからともなく発射された核弾頭を、ファンネルで撃墜し、前方で大爆発を起こすもの。『VS.』シリーズでは珍しい、自機の武装で直接攻撃しない、一風変わった技となっているぞ。

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| メイン射撃 | ビーム・ショットライフル |
| 射撃チャージ | ビーム・ショットガン |
| サブ射撃 | ファンネル |
| 特殊射撃 | ロンド・ベル核弾頭迎撃 |
| 格闘 | ビーム・トマホーク |
| モビルアシスト | ヤクト・ドーガ |

複数のファンネルを射出して、飛んできた核弾頭を迎撃

破壊された核弾頭が大爆発を起こす。僚機を爆発に巻き込まないように気を付けよう。

特殊射撃のメガソニック砲。威力は高いが、弾数が1しかなく、リロード時間が長い。

クローで敵機を捕獲。さらに追撃を決めて、兄弟のツープラトン攻撃が完成だ！

## ガンダムヴァサーゴ【コスト：2000】

ガンダムヴァサーゴは、ガンダムアシュタロンとの連携によってさまざまなアクションが可能。

変形操作では、アシュタロンの上に乗って飛行することができ、飛行中は攻撃方法が変化する。

特殊格闘では、アシュタロンを射出する。アシュタロンはビームを撃ちつつ敵機に突撃し、接触すると捕縛するぞ。捕縛後は追撃を決めて、大ダメージを与えよう。

通常時の武装はどれも弾数が少ない。アシュタロンをうまく使った立ち回りが必須となりそうだぞ。

### WEAPONS

| モード | ノーマル | アシュタロン飛行中 |
|---|---|---|
| メイン射撃 | クロービーム砲 | シザースビーム砲 |
| サブ射撃 | 6連ストライクシューター | — |
| 特殊射撃 | メガソニック砲 | — |
| 格闘 | ストライククロー | ヴァサーゴ格闘 |
| 特殊格闘 | ガンダムアシュタロン射出 | ガンダムアシュタロン射出 |
| モビルアシスト | D.O.M.E.ビット | |

高速で離脱移動しながらワイヤーを射出。接近戦を回避したいときに使うと効果的。

移動が終わると同時にワイヤーが爆発する。設置型のワナのようにも使えるか!?

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| [illegible] | フォールディング・バズーカ |
| 射撃チャージ | 左コンテナミサイル |
| [illegible] | 右コンテナミサイル |
| 格闘 | ビーム・サーベル |
| [illegible] | 爆導索 |
| モビルアシスト | ジム・カスタム |

残念ながら、単独ではデンドロビウムにはなれないが、サブ射撃と特殊射撃で、オーキスのコンテナミサイルを使用できる。左コンテナからは通常のミサイル、右コンテナからは分裂するマイクロミサイルを発射する。コンテナミサイルの弾数は、左右で共通となるので、残弾数には気を付けよう。

メイン射撃は両手に持ったフォールディング・バズーカ。高火力の実弾兵器と、高い機動力を生かして戦う機体だ。

特殊格闘の「爆導索」は、その場から宙返りで急速離脱しながら、爆薬を内蔵したワイヤーを射出する。ワイヤーの軌道上に居る敵機を、まとめて攻撃できるぞ。

## ガンダム試作３号機【コスト：2000】

## ガンタンク【コスト：1000】

サブ射撃で砲撃モードに。射撃の射程が延びるほか、ホーミング性能が向上する。

メイン射撃の120mmキャノンによる、砲撃戦に特化した機体。サブ射撃で砲撃モードに入れば、驚異の遠距離支援能力を発揮するぞ。

格闘攻撃は持たないので、接近されての格闘戦に持ち込まれるとつらいのは相変わらず。コスト1000の低コストである点を生かして、僚機との連携で勝利をもぎ取ろう。

注目の攻撃方法に、特殊射撃の「コア・ファイター特攻」がある。AパーツとBパーツを切り離して、コア・ファイターが分離、敵機に特攻を仕掛ける驚きの攻撃だ！

コア・ファイター特攻は無制限に使用できるぞ（特攻しているけど……）！

格闘のポップミサイルやモビルアシストを駆使して、敵機の接近を阻もう。

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| [illegible] | 120mmキャノン |
| サブ射撃 | 砲撃モード |
| [illegible] | コア・ファイター特攻 |
| 格闘 | ポップミサイル |
| [illegible] | Gスカイ・イージー |

## ドム【コスト：1000】

ドムの武装はジャイアント・バズ、拡散ビーム砲など、おなじみのもの。

特殊格闘では、ブーストゲージが続く限り、ホバー走行での高速移動が可能だ。

そして、モビルアシストでは、念願の「ジェット・ストリーム・アタック」が実現！　アシスト回数は9回と、かなり多い。低コスト機は再出撃の機会も多いので、アシストをメインに戦おう。

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| [illegible] | ジャイアント・バズ |
| サブ射撃 | 拡散ビーム砲 |
| [illegible] | ヒート・サーベル |
| 特殊格闘 | ホバー走行 |
| [illegible] | ジェット・ストリーム・アタック |

サブ射撃の拡散ビーム砲。どんな用途に使えるのだろうか？

ホバー走行は、ブーストゲージを消費する。ブースト切れを読まれないように使おう。

モビルアシストでは、2機のドムが現れて、しばらくの間自機と共に攻撃してくれるぞ。

ファンネルモードに切り替えると、すべての攻撃がファンネルを使ったものになる。ファンネルを使った戦闘スタイルに特化した機体だ。

ノーマル時の行動を織り交ぜ、ファンネルが弾切れしないよう注意して戦おう。

### WEAPONS

| [illegible] | ノーマル | ファンネルモード |
|---|---|---|
| メイン射撃 | ビーム・ガン | ファンネル射撃 |
| [illegible] | オールレンジ攻撃 | — |
| サブ射撃 | ファンネル射出 | ファンネル一斉射撃 |
| [illegible] | モードチェンジ | モードチェンジ |
| 格闘 | ビーム・サーベル | ファンネル射出 |
| [illegible] | — | ファンネル一斉射出 |
| モビルアシスト | キュベレイMk-Ⅱ | |

## キュベレイMk-Ⅱ【コスト：1000】

ファンネルモードに切り替えると、ファンネルが常に自機の周囲を飛び回るようになる。

主力のファンネル射出攻撃。ほかの機体のファンネルよりも、敵機の近くまで飛んでいくぞ。

## ビギナ・ギナ【コスト：1000】

射撃チャージは、回転しながらビーム・ライフルとビーム・ランチャーを連射する攻撃だ。

サブ射撃のショットランサー。命中すると、敵機をスタンさせることができる。

ビギナ・ギナは、"コレ"といった特徴的な特殊機体能力を持たない。その分武装のバランスが良く、機動力の高い、初心者でも扱いやすい機体となっているぞ。

特殊射撃のビーム・ランチャーは、足が止まるので注意が必要。使いどころを見極めよう。

中でも、射撃チャージの「射撃乱れ撃ち」は使い勝手がいい。ダメージアップや、リロードの合間など、積極的に使っていこう。

格闘戦では、高威力の特殊格闘「ショットランサー突き」を備え、どんな場面でも活躍できるぞ。

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| [illegible] | ビーム・ライフル |
| 射撃チャージ | 射撃乱れ撃ち |
| [illegible] | ショットランサー |
| 特殊射撃 | ビーム・ランチャー |
| [illegible] | 格闘 |
| 特殊格闘 | ショットランサー突き |
| [illegible] | ベルガ・ギロス |

## カプル【コスト：1000】

カプルは、地上でブーストダッシュを使うことで、その外見からは想像できないほど軽快に戦場を走り回るぞ。

メイン射撃にはマシンガン系のハンドガン、サブ射撃には胸部から発射されるミサイルを装備。いずれも実弾系でリロードが早いものの、火力にはそれほど期待できない。持ち前のすばしっこさを生かして、敵機の耐久力を少しずつ削るように戦おう。

特殊射撃の「一斉射撃」では、射撃武器を全弾発射する。当然弾切れになるので、使いどころが肝心だ。

チャンスと見たら、射撃チャージの「ガンダムハンマー」や、特殊格闘の「チャージクロー」を使って大ダメージを狙おう！

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| [illegible] | ハンドガン |
| 射撃チャージ | ハンマー |
| [illegible] | ミサイル |
| 特殊射撃 | 一斉射撃 |
| [illegible] | クロー |
| 特殊格闘 | チャージクロー |
| [illegible] | ヒップヘビー |

特殊格闘の「チャージクロー」。ボタン押しっぱなしで、腕をグルグル回してタメが可能。

腕を回転させるほどに威力が上がる。最大チャージは必殺の破壊力!?

# イージスガンダム【コスト：1000】

サブ射撃は、無制限に撃てる「シールド投擲」に。ブーメランのように使えそうだ。

特殊格闘の「クロー捕縛」。ここからさまざまな攻撃で追撃可能だ。

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| [illegible] | ビームライフル |
| サブ射撃 | シールド投擲 |
| [illegible] | スキュラ照射 |
| 格闘 | ビームサーベル |
| [illegible] | クロー捕縛 |
| モビルアシスト | バスターガンダム |

"射撃＋格闘＋ジャンプ"を入力すると、敵機もろとも大爆発を起こすぞ！

本作のイージスガンダムは、基本的に『連合VS.ザフト』での機体と近い性能を持つ。

変形操作でMA形態に変形でき、高火力のスキュラや、クローでの捕縛は健在だ。

クローで敵機を捕縛した際に、"射撃＋格闘＋ジャンプ"を入力すると、最大の目玉である「自爆」が発動する。自機は撃破扱いとなるが、成功すれば大ダメージを与えられるぞ。残り耐久力が低いときなどに、相打ち狙いで使っていこう。

# アレックス【コスト：1000】

アレックスは、特殊射撃でチョバムアーマーの着脱が可能。

チョバムアーマー装備時は、射撃武器がバルカンだけになり、機動力が低下する。その代わり、耐久力250に相当するダメージを、チョバムアーマーが防いでくれるぞ。

射撃武器や、機動力が必要な場面ではチョバムアーマーを外し、被ダメージが確実な場面では、チョバムアーマーを装着して戦おう。

チョバムアーマーの耐久値が0になって破壊されると、再出撃まで換装できないので注意が必要だ。

### WEAPONS

| [illegible] | ノーマル | チョバムアーマー装備 |
|---|---|---|
| メイン射撃 | ガトリング・ガン | バルカン |
| [illegible] | ガトリング・ガン両手撃ち | — |
| サブ射撃 | バルカン | バルカン |
| [illegible] | アーマー換装 | アーマーパージ |
| 格闘 | ビーム・サーベル | ビーム・サーベル |
| [illegible] | ジムスナイパーII | |

チョバムアーマー装着時は、右下の耐久力ゲージが0になるまで、攻撃を防いでくれる。

特殊射撃で任意にチョバムアーマーをパージした場合、その破片にも攻撃判定が発生する。

# グフ・カスタム【コスト：1000】

75mmガトリング砲が弾切れするか、シールドが破壊されると、メイン射撃の武装が変化する。

ヒート・ロッドを使った多彩なアクションが魅力的なグフ・カスタム。

サブ射撃は、ロックオンしたターゲットに向かって放つタイプ。命中すると敵機を縛り上げる、グフの代名詞ともいえる技だ。

特殊射撃は、自機の正面に向かって放つタイプ。敵機の動きを先読みして当てていこう。

特殊格闘は上空に向かって放つタイプ。ジェット・コア・ブースターにつかまって、滞空できるぞ。

### WEAPONS

| | |
|---|---|
| [illegible] | 75mmガトリング砲／35mmガトリング砲 |
| サブ射撃 | ヒート・ロッド（ターゲット狙い） |
| [illegible] | ヒート・ロッド（機体正面） |
| 格闘 | ヒート剣 |
| [illegible] | ヒート・ロッド（上空） |
| モビルアシスト | マゼラ・アタック |

障害物にヒート・ロッドを当てれば、自機がけん引されて高速移動できるぞ！

ジェット・コア・ブースターにぶら下がったまま、射撃することも可能だ。

**ついに次号より攻略開始!! 心して待て！**

# 二人のサーヴァント紹介&重要システムをチェック!

# Fate/unlimited codes

フェイト/アンリミテッドコード

Fate/unlimited codes(フェイト/アンリミテッドコード)

■メーカー:原作・監修:TYPE-MOON 製作:カプコン/制作:キャビア/開発:エイティング
■ジャンル:対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■発売日:2008年予定
■使用基板:SYSTEM246

**我らが聖杯戦争の幕開けも徐々に近付いてきた! 今回は二人のサーヴァントと重要システムを紹介しよう。**

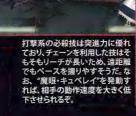


Text:ハメコ。

## 妖艶なる黒き蛇

### ライダー RIDER

"ライダー(騎兵)"の英霊。妖艶な美貌を持ち、英霊の中でも有数の機敏性と筋力を持ち、疾風の如き襲撃と豪快な力技で敵対者を打ち倒す。
その名の通り高い騎乗能力を持つうえに、豊富な宝具を用いる。また、常に魔眼封じの目隠しを装着しており、その下には石化の魔眼「キュベレイ」を有している。通常の戦闘では長い鎖のついた短剣と体術を用いる。

打撃系の必殺技は突進力に優れており、チェーンを利用した技はそもそもリーチが長いため、遠距離でもペースを握りやすそうだ。なお、"魔眼・キュベレイ"を発動すれば、相手の動作速度を大きく低下させられるぞ。

| 宝具 | 騎英の手綱(ベルレフォーン) |
|---|---|
| | 自己封印・暗黒神殿(ブレイカー・ゴルゴーン) |
| | 他者封印・鮮血神殿(ブラッドフォート・アンドロメダ) |

**全サーヴァント中最高の機動力を誇る。トリッキーな技が多く相手を幻惑しやすいのだ。**

# 疾風の蒼き槍兵

## ランサー LANSER

“ランサー(槍兵)”の英霊。高い瞬発力と白兵戦の能力を備え、必中必殺の紅い魔槍を持つ。口は悪いが根は実直で、己の信念と忠義を重んじる英霊。
宝具は、因果を逆転し「敵の心臓に命中する」という事実を作った後に攻撃する「刺し穿つ死棘の槍(ゲイ・ボルク)」。魔術にも秀で、18の原初のルーンを習得しているが、直接的な戦闘を好むため、使用することは稀である。

ゲイボルグによる攻撃はリーチだけでなく攻撃速度にも優れるため、遠距離からの攻めは他の追随を許さない。魔力がたまりやすくなる”アトゴウラ”もうまく活用したいところ。

**クラス名が表す通り魔槍・ゲイボルグを操るランサー。必殺技はもちろんのこと、通常技による刺突攻撃も驚異的なリーチを誇るため、相手の得物の間合いの外から攻撃していける。**

| 宝具 | 刺し穿つ死棘の槍(ゲイボルク) |
|---|---|
| | 突き穿つ死翔の槍(ゲイボルク) |

## 重要システムをチェック!

### スラッシュレイブ

通常攻撃を弱→中→強と順番につないでいける、いわゆる”チェーンコンボ”的なシステム。立ち、しゃがみを問わずに技をつなげられるのはもちろん、レバー入れ攻撃を持つキャラはそれも組み込めるようになっているぞ。

### リフレクトガード

魔力を消費する特殊な防御法で、相手の攻撃に合わせて発動すればその攻撃を弾き返せる。弾き返し後は各種攻撃ボタンで反撃できるぞ。また、リフレクトガードは通常技や必殺技の動作をキャンセルする用途にも使えるのだ。

### 魔力開放

魔力ゲージが一定量ある状態で発動可能となる特殊動作で、解放後は特定の超必殺技が強化されたり、体力が回復するなどの恩恵を受けられる。なお、魔力開放はのけぞり中にも発動できるため、連続技の回避にも役立つのだ。

## 続々! アーケード化記念コラム
### ——さあ、理想を抱いて溺死しよう

**ハメコ。** 毎度おなじみ、コラム、コラムでございます。ご不要になった夢希望……。
**&ぅ** ご託はいらん! そんなことより! AOUショー! ですよ!
**ハメコ。** おっと、そうだった! ついに聖杯戦争を体験できたんだった! で、どうでした?
**&ぅ** そうだな〜、一番印象的だったのはガシガシコンボが決まるってとこかな。今風でそう快感バツグンだったね!
**ハメコ。** リフレクトガードではほとんどの行動をキャンセルできるおかげで、連続技の自由度は相当高いっぽいね。普通の空中コンボはもちろん、相手を地上まで引き戻してさらにッ! みたいなこともできそうだったし。
**&ぅ** 魔力ゲージ次第では魔力開放で連続技から脱出できるみたいだけど、その辺はどうだろ?
**ハメコ。** 攻撃側が読んだらキャンセルリフレクトガードで対応したりできるんじゃない? 魔力ゲージを消費した行動が豊富でどれも強いから、やりくりがかなり重要な要素になりそうな予感。
**&ぅ** ほうほう、それじゃあ立ち回りはどんな感じっぽい?
**ハメコ。** そうだなぁ。空中ガードは無いけどジャンプ自体が素早いし、できる行動も豊富にあるんで、空中でけん制して刺さったら連続技、みたいな闘い方が効率良さそうでしたわ。ハイジャンプ中だと急降下できたりとか面白そげ。
**&ぅ** なるほどなるほど。そういえばまだ紹介してないあんなキャラたちもちゃんと動いてたねぇ。
**ハメコ。** うス! みんなが使いたそうなキャラは全員居たっス! 後は弟子一号を待つのみ……。
**&ぅ** 期待して続報を待つべし!

速報!

# アミューズメントEXPO 2008

2008年2月15〜16日に開催された、アミューズメントEXPO 2008の新作リポートをお届けしよう! 例年よりも来場者数も増え、大いに賑わった今回のショーの中から、単独ページが無い出来立てホヤホヤの新作をピックアップした。

来場したプレイヤーに特製のスターターが配布されるということもあり、注目度は最高潮。初日の業者日は、開場からわずか15分で1日分の整理券が無くなるほどだった。

映像出展の格ゲーが3本発表。AB『バーチャファイター 5R』は意味深な新キャラの登場もあり、来場者は注目していた。C『ザ・キング・オブ・ファイターズ XII』は、対戦シーンなども流れ、期待は高まる。ほか、PC同人ゲームからの移植作『モンスター エンシェントクライン』も、ほんの少しだけ予告めいた映像が流れた。

タイトーの『D1 GP ARCADE』は、筐体をシングルにし、ゲーム性も大幅に変更しての出展だが、発売日などはまだ未定。今や超定番といえる太鼓シリーズ最新作『太鼓の達人11』も出展。バンダイナムコゲームスに出展されていた『ACE DRIVER 3 FINAL TURN』は海外販売のみの参考出展。

多数の新作発表に、勢いを感じられたKONAMI。中でも『jubeat(ユビート)』は、筐体デザインのカッコよさとキャッチーさに併せ、流れているヒット曲の数々に足を止める人が多かった。『アクション刑事(デカ)』は、3Dセンサーが搭載された二つのコントローラーでプレイする。このコントローラーは、「殴る」、「撃つ」、「運転する」など、さまざまなアクションに対応しており、非常に面白い。競馬をモチーフにしたシミュレーションカードゲーム『HORSERIDERS』は、新旧の名馬カードを使って調教やレースが楽しめる。『のびてけ!ビョンビョン大作戦』は、ハンドメカタイプのコントローラーによる簡単操作で、ミニゲームを楽しむ体感型ビデオゲーム。ほか、3タイトルの音楽ゲームについては129ページのビートレイジングにて紹介しているので、そちらを参照してほしい。

# みんな～、また会えるよ～!!

# ARCANA HEART 2 アルカナハート2



**いよいよ稼動直前となった『アルカナハート 2』。今回は全キャラ&全アルカナのコマンド表とともに、気になる新キャラの技性能や旧キャラの新要素をど～んとお届け!**

アルカナハート2
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2008年春予定
■使用基板：—

●文中の略号は以下の意味を表します。
【】＝アルカナコンボでのつなぎ　Ⓒ＝キャンセルでのつなぎ
Ⓙ＝ジャンプキャンセルでのつなぎ　Ⓗ＝ホーミングキャンセルでのつなぎ

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

Text:age、OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、フラン（攻略）、カイセルちくわ（SIGNALS!）

## どんなことでも基本は大切!
## ゲームシステム基礎知識

まずは基本的な操作方法やシステムから解説していくよー。大体は前作と同じだけど、ボタンが一つ増えて操作が変わったものもあるみたい。前作をやっていた人も初めての人も、しっかり予習しておこー♪

### 基本操作一覧

弱攻撃  中攻撃  強攻撃 

ホーミング  アルカナ 

| | |
|---|---|
| ガード | 立ち:←／しゃがみ:↙<br>空中:↖or←or↙ |
| フロントステップ | →→ |
| バックステップ | ←← |
| 2段ジャンプ | ジャンプ中にレバー上方向 |
| 空中ダッシュ | 空中で→→ |
| 空中バックダッシュ | 空中で←← |

| | |
|---|---|
| ハイジャンプ | レバーを素早く下方向→上方向 |
| 投げ | AD同時押し（空中可） |
| 投げ抜け | 投げられた直後にAD同時押し（空中可） |
| ふっ飛ばし | 立ちE（タメ可） |
| 打ち上げ | しゃがみE（タメ可） |
| 空中復帰 | 空中ダメージ中に攻撃ボタン |
| アルカナフォース展開 | ABC同時押し（1ラウンド1回まで） |

ガードや各種移動は、基本的に従来の2D格闘ゲームと同じ。各種空中ダッシュと2段ジャンプは、1回のジャンプ中にそれぞれ1回ずつ使えるぞ（ハイジャンプ中も同様）。地上の投げはレバー←or→（レバー入れ投げ）とレバーニュートラル（ニュートラル投げ）の2種類があり、前者は投げ抜けされにくく、後者は追撃を狙えるのが特徴。ふっ飛ばしと打ち上げは、最大までタメるとガード時もふっ飛ばせる&打ち上げられる（相手はレバガチャで回復可能）。

### アルカナフォース

1ラウンドに1回のみ使えるアルカナフォースは、空中、地上を問わず、相手の攻撃をくらっている最中やガード中でも発動可能。これを使えば、相手の連続技から抜け出すことができるぞ。展開後はパワーゲージが少しずつ減っていき、ゼロになると終了する。

動作中は無敵なので、相手の連続技から脱出可能。展開中は↓↙←＋ABC同時押しでアルカナブレイズを出せるのも特徴だ。

### アルカナコンボ

本作の通常技は、基本的にA（弱）→B（中）→C（強）の流れで連続して繰り出せる（細かなルートはキャラによって異なる）。また、通常技→必殺技→超必殺技→アルカナ超必殺技という流れでキャンセルが可能。うまく組み合わせて連続技を作ろう。

A→B→Cと連続で繰り出せるぞ。これに多彩なキャンセルを絡め、連続技で一気に大ダメージを与えよう。

連続技の始動はアルカナコンボが基本。まずは出の早いAからスタートし、連続でボタンを入力していこう。

## アルカナセレクト

アルカナはキャラクターをサポートしてくれる守護聖霊で、それぞれキャラクターとは別に独自の必殺技や超必殺技、属性効果などを持っている。全17種類から一つを選ぶことができ、選んだアルカナの持つ技を使ったり、属性効果を得られるようになるのだ。

投げやガード崩し能力のあるアルカナを選べば接近戦が強化され、飛び道具のあるアルカナなら遠距離戦をフォローできる。アルカナによって、能力や闘い方が変わってくるぞ。

アルカナは全部で17種類。それぞれ個性的な能力を持つので、自分のスタイルに合ったアルカナを選択しよう。

同じキャラでも、アルカナを変えればまた違った戦法が可能に。例えば火なら攻撃面、水なら防御面が強くなるぞ。

**コマンド表の見方** 各技（特殊能力）の種類は、以下のように表記しています。属性効果＝属、必殺技＝必、超必殺技＝超、クリティカルハート＝C、アルカナブラスト＝ブラスト、アルカナフォース＝フォース、アルカナブレイズ＝ブレイズ。また、コマンドの「攻撃」はAorBorC、「・」は前後のコマンドを順に入力、（地）は地上のみ、（空）は空中のみ、（地／空）は地上、空中のどちらでも使えることを表します。

## 広大なフィールドを自由自在に動き回れ!
# ホーミングアクション

攻守共に動きの幅を広げられるホーミングアクションは、『アルカナ』シリーズのカギを握る重要なシステム。空中を自由自在に動き回るだけでなく、連続技や切り返しにも応用できますの。必ず習得なさい

## 基礎編　～ダッシュ～

地上に居るときに⬅or➡＋Dを入力すると、ダッシュが可能。➡＋Dならその場から前進、⬅＋Dなら後方に跳び退いてから前進し、どちらもDを押しっぱなしにすると前進し続ける。一定距離を進む➡➡や⬅⬅の各種ステップと使い分けるといい。

ステップと違い、D押しっぱなしにすると前進し続ける。遠距離から一気に接近したいときに便利。

⬅＋Dは小さく跳び退いてから前進。出始めに無敵時間があるので、相手の技を避けることが可能だ。

## 基礎編　～ホーミング移動～

地上、空中共にレバーニュートラルでDを押すと、一瞬停滞してから相手に向かって突進、Dを押しっぱなしにすると相手に密着するまで移動し続ける。また、空中ではレバーを入れながらDを押すと、レバー方向に一定距離移動。Dを押し続けると、軌道を変えて相手に向かって移動するぞ。　どちらも、D押しっぱなしで相手に向かって移動している間はレバーで軌道を若干制御でき、Dを離せば動作が中断されてガードなどに移行できる。

このホーミング移動を使えば、空中で瞬時に軌道を変更したり、相手の飛び道具を回避しつつ接近したりと、空中での動きの幅が格段に広がるぞ。

ニュートラルでDを押すと、空中で一瞬停滞してから相手に向かって移動する。垂直or後方ジャンプから使えば、奇襲に役立つぞ。

空中でレバーを上方向に入れてDを押し、そのままD押しっぱなし。山なりの軌道になるので……、

飛び道具を回避しつつ接近しやすい。レバーでの軌道制御も活用すれば、自由自在に動き回れる。

## 応用編　～ホーミングキャンセル～

ホーミングキャンセルとは、打撃技をキャンセルしてダッシュやホーミング動作に移行するシステム。操作は打撃技を当てた後にDで、状態やレバーに応じた動作に移行。通常技に限らず、必殺技や超必殺技など、ほとんどの打撃技で可能だ。

主な使いどころは連続技。基本的に、しゃがみCで少し浮かせた後など、地上技後に地上技で追撃したい場合は➡＋Dのダッシュでキャンセル。相手を高く吹っ飛ばした後など、空中で追撃したいときはニュートラルDのホーミング移動でキャンセルするのがポイントだ。どちらもDを押し続け、相手に近付いてから追撃しよう。

相手が落下する前に出の早い技につなぎ、空中連続技へ。連続技の基本なのでマスターしておきたい。

アルカナコンボでしゃがみCにつないだら、➡＋Dでキャンセル。レバーとボタンは入力し続けよう。

ニュートラル投げやしゃがみEなどで相手を吹っ飛ばした後は、ニュートラルD（押しっぱなし）でキャンセルして相手を追いかけ、追撃を決めよう。

## 応用編　～ガードキャンセル～

ガード硬直中にDを押すと、ガード硬直をキャンセルして特殊なダッシュ（空中はホーミング移動）を出せる。動作は➡＋Dと⬅＋Dの2種類あり、➡＋Dは「相手の攻撃を受けても相殺する状態」で前進する。相手の連係に割り込んで相殺を起こし、無敵技や発生の早い技で切り返すといい。

⬅＋Dは、地上だと小さく後ろに跳び退いてから前進。後退中は無敵なので相手の攻撃を回避でき、跳び退いている途中で空中技を出せる。

最初は➡＋Dのガードキャンセルが使いやすい。これで相殺を起こし、続けて発生の早い技や無敵技を出して相手の技をつぶそう。

## 壁受け身とダウン回避

空中に吹っ飛ばされた後は、A、B、Cいずれかを押すと、一定時間後から空中復帰が可能。連続技ではない攻撃を回避できる。また、壁に吹っ飛ばす攻撃や地面にたたき付ける攻撃をくらった後は、Dを押しっぱなしにしておくと壁受け身orダウン回避が可能。ムダな追撃を受けないよう、入力のクセを付けておこう。

慣れないうちは、ふっ飛ばされたらD押しっぱなしでAB連打がオススメ。これですべての復帰動作を入力できるので、不要な追撃をくらわずに済む。

攻撃をくらって
ふっ飛ばされたら……　**Dボタン押しっぱなしでABボタンを連打!**

## ゲージを使用するシステム

### パワーゲージを消費して使えるシステム

| 超必殺技／アルカナ超必殺技 | 技ごとのコマンドを入力 |
|---|---|
| クリティカルハート※1 | 技ごとのコマンドを入力 |
| アルカナブラスト | CE同時押し（地上のみ） |
| アルカナフォース※2 | ABC同時押し |
| アルカナブレイズ※3 | アルカナフォース中に⬇⬊➡＋ABC同時押し（地上のみ） |

### ホーミングゲージを消費して使えるシステム

| ダッシュ | ⬅or➡＋D（地上のみ） |
|---|---|
| ホーミング移動 | 任意のレバー方向＋D |
| ダウン回避／壁受け身 | ダウン前／壁吹っ飛び中にD押しっぱなし |
| ホーミングキャンセル※4 | 打撃技を当てた後にD |
| ガードキャンセル※4 | ガード硬直中にD |
| アルカナホーミング※4 | アルカナ必殺技中にD |

あるかな2
よろずメモ　**●各種復帰動作補足:**空中復帰は、レバー入力によって後ろ方向、前方向、垂直方向（レバーニュートラル）と軌道を変えられる。壁受け身後の軌道もレバー入力で制御でき、レバーを下に入れておけばストンと着地するぞ。また、ダウン回避は本作から種類が増加。レバーを後ろ方向に入れていると大きく後ろに跳び退き、ニュートラルor前方向だとほぼその場で復帰するぞ。

新たな駆け引きが生まれる予感!

# 『2』からの新システム

『2』からの新システムは三つ。中でもアルカナブラストは、困ったときにずばーんって切り返せちゃうから便利だよ♪　上手な人はアルカナホーミングを使って、いろんなところからびゅーんって攻め込んじゃおー!

注目!!

## アルカナブラスト

CE同時押しによりパワーゲージを1本消費して出せるアルカナブラストは、自キャラの周囲に一回り大きな攻撃を放つ新システム。ダメージは無いが出始めに無敵時間があり、ヒット時は相手を横に吹っ飛ばせる。ガード硬直中にも発動できるので、相手の攻めを切り返すのに重宝するぞ。

また、相手につぶされずにモーションが終了すると、一定時間アルカナごとの特殊な効果が発動。例えば樹のアルカナなら、「効果中に通常技をヒットさせると、自身の体力が少し回復する」といった具合だ。

ただし、ガードされるとスキが大きく、手痛い反撃を受ける危険性が高い。つぶされると特殊効果が発動しないので、使いどころを見極めたい。

ガードキャンセルを狙うほか、パワーゲージがあれば……、

アルカナブラストで割り込め。ここから攻めに転じよう。

コマンドが簡単なので、とっさに出せるのも強み。ガード硬直中に出すだけでなく、突進技などに合わせて直接迎撃するのも手だ。

## クリティカルハート

パワーゲージを3本消費することで繰り出せる、究極奥義ともいえる技、それがクリティカルハートだ。

出し方はキャラごとに異なり、追加入力式の技や、出すのに一定の条件が必要な技などさまざま（詳しくは各キャラの解説を参照）。中には、一気に体力ゲージの7割以上を奪うものもある。この一撃で勝負を決めろ!

パワーゲージを3本消費するだけあり、その威力は絶大。見た目もハデなので決めるしか無い!

## アルカナホーミング

アルカナホーミングは、対応したアルカナ必殺技（超必殺技）をホーミングキャンセルするシステム。特定のタイミングに限られるが、飛び道具扱いの技をキャンセルでき、相手に当てなくても可能なのが特徴。連続技だけでなく、飛び道具をアルカナホーミングすれば、連係や攻め込む手段として活用できるぞ。

飛び道具アルカナホーミングからの攻めは定番になりそう。愛や風の飛び道具が強そうだ。

## より豪華になったカットイン演出!

超必殺技を使用した際、前作では画面暗転とともにカットインイラストが表示される演出があったが、『2』では何と、そのカットインがアニメーションするように!　各キャラクターが得意のポーズを決めるまでを、なめらかな動きで美麗に映してくれるので、一見の価値アリだ。

また、試合開始前の登場演出は、関係があるキャラクターの組み合わせの場合、特殊な掛け合いが発生するように。キャラクター同士の関係が分かるので、いろいろ試してみるといい。

アニメーションするカットイン演出!

二挺拳銃を構える、ペトラのカットインアニメーション。わずかな時間だが、見ごたえは十分だ。

組み合わせに応じた特殊登場時演出も!

このはを愛でようとするはぁとだが、神依からの任を受けているこのはは断り、はぁとガッカリ……。

巨大ロボに載るキャサリンに対抗し、少しでも高い位置に登ろうとするきら様だが、わずかに及ばず。

## もちろんストーリーモードも!

前作で好評だった、キャラクターごとの物語が描かれた「ストーリーモード」。もちろん『2』でも用意されており、関東大崩壊の危機に関わる聖女たちの物語を楽しめるぞ。

さらに『2』のストーリーモードでは、途中で選んだ行き先によって、その後の会話内容や展開が変化するとの情報も!?　かなりのボリュームがありそうだ。

舞台は東京近郊から関東一円に拡大。前作と同じく一日（1ステージ）ごとに行き先を選択でき、それによって展開が若干変化することも。

新たな聖女が六人増えたことで、組み合わせは大幅に増えている。すべてのメッセージを読破できるか!?

もちろん、新たな聖女たちの物語もある。それぞれの立場から、どのように事変解決へと向かうのかが楽しみ。

あるかな2 よろずメモ

●アルカナホーミング補足：キャンセル可能なタイミングは技ごとに異なり、スキを大幅に軽減できるものもあれば、ほとんど変わらない技もある。有効に使える技を探してみよう。

●カットイン演出補足：アニメーションは基本的に1パターンだが、舞織は姉や妹が居るパターンと居ないパターンがある。また、クラリーチェはクリティカルハートに限り、目を開くようになるぞ。

## 技解説

**●通常技&特殊技**

立ちCはリーチが長いので、連続技の中継に役立つ。下段の↘+Bなどからつなごう。→+Bは出始めから相殺判定がある。相手の跳び込みに合わせて相殺させ、続けて立ちAを出すと強力だ。→+Cは判定が強く、空中ガード不能なので早出しの対空技として使える。ジャンプ下方向+Bは跳び込みに使えるほか、空中連続技のつなぎにも重宝する。

**●必殺技**

L.G.A fire type-αとL.G.A fire type-β(β')は体力下のエーテルストックに対応しており、Aで出すと1個、Bだと2個、Cだと3個消費して各技を強化できる。L.G.A charge-1を使うと、エーテルストックを1個ためられるぞ。

L.G.A fire type-αは銃による衝撃波を前方に放つ技で、空中でも使用可能。エーテルストックの消費量に応じて、攻撃回数が増加する(無いときは1発)。L.G.A fire type-βは斜め上に、L.G.A fire type-β'は斜め下に射撃する技。エーテルストックを消費すれば、その数に応じて地面や画面端で跳ね返るようになる。

L.G.A dodgeは、打撃技に対して無敵となる避け動作。投げられ判定はあるが、ここからL.G.A counter fireを出せるので、接近戦での切り返しに使える。L.G.A counter fireは、Aで斜め上(空中ガード不能)、Bで前方、Cで斜め下に攻撃するぞ。

**●超必殺技&クリティカルハート**

L.G.A charge-3は一度に3個のエーテルストックをためる技で、L.G.A charge-1より動作が小さく使いやすい。L.G.A combination fireは、相手をロックして二挺拳銃で連続射撃を浴びせる技。空中ガードは可能だが、出始めが無敵で相殺が起こらないので、割り込みなどで役立つ。あら、私としたことが……は、小さく浮き上がって斜め下に蹴りを繰り出す。主に空中連続技の締めとして使おう。

L.G.A superior fireは、特大のエネルギー波を放つ技。エーテルストックが3個無いと使えないが、発生が早い上、攻撃判定が瞬時に画面端まで届くという優秀な性能を持つ。

L.G.A dodgeは相手の攻撃を避ける動作。追加入力で派生技を出せる。

L.G.A combinationfireは、割り込みや対空に使えるぞ。

# ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

**二挺拳銃を操るペトラはリーチに優れた技が多く、中距離戦が得意。必殺技を強化できるエーテルストックを、しっかり管理するのがポイントだ。**

### 基本連続技

**Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶L.G.A fire type-αⒽ▶(→+D)→立ちBⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【下方向+B→C】Ⓒ▶L.G.A fire type-α or あら、私としたことが……**

**Ⅱ(空中の相手に)【立ちA→立ちC→↘+C (2段目)】Ⓙ▶【下方向+B→C】Ⓒ▶L.G.A fire type-α or あら、私としたことが……**

ⅠのL.G.A fire type-αは、エーテルストックがあるときはAで出し、2発目をホーミングキャンセル。その場合、立ちBはできるだけ近付いてから出そう。Ⅱは、相手の跳び込みを→+Bで相殺した後に狙える連続技だ。

| | | |
|---|---|---|
| 特 | 地上:→+B、↘+B、→+C、↘+C /空中:下方向+B | |
| 必 | L.G.A charge-1 | ↓↓+攻撃(地) |
| 必 | L.G.A fire type-α | ↓↘→+攻撃(地/空) |
| 必 | L.G.A fire type-β | →↓↘+攻撃(地) |
| 必 | L.G.A fire type-β' | ←↓↙+攻撃(地) |
| 必 | L.G.A dodge | ↓↙←+攻撃(地) |
| 必 | L.G.A counter fire | L.G.A dodge中に攻撃 |
| 超 | L.G.A charge-3 | ↓↓+AB同時押し(地) |
| 超 | L.G.A combination fire | →↓↘+AB同時押し(地) |
| 超 | あら、私としたことが…… | ↓↙←+AB同時押し(地/空) |
| C | L.G.A superior fire | エーテルストックが3個ある状態で<br>→←↙↓↘→+AB同時押し(地) |

## 技解説

**●通常技&特殊技**

立ちAはリーチの長い下段攻撃で、連続技の始動に使う。しゃがみBはヒット時に相手を浮かせる下段攻撃。連続技の中継に使おう。立ちBは前方に腕を突き出す技で、頭上から上半身に出始めから相殺判定が発生。相手のジャンプ攻撃には、立ちBを合わせて相殺を起こし、続けてしゃがみAで攻撃するのが有効だ。

→+Cは立ち、↘+Cはしゃがみ状態から鉄球を放つ技で、遠距離のけん制に役立つ。←+Cは立ち、↙+Cはしゃがみ状態からドリルを突き出す。ガードされても体力をケズることができ、ボタンを押し続けると攻撃の持続時間とヒット数が増加。

**●必殺技**

ミサイル発射やー!は、Aはキャサリンの頭上、BはAより若干前方、C版は斜め下にミサイルを発射する。ミサイルは一定距離飛ぶか相手に当たると爆発し、多段の爆風が発生。ガードさせれば有利な状況を作れるので、A、B版はジャンプ防止、C版は地上の相手へのけん制に使う。

ラリアットぶんぶんぶん!は両腕を広げて回転する攻撃で、Aは2、Bは4、Cは6ヒットする。動作中は1発だけ攻撃を耐えられるので、相手の攻撃をつぶすのに使える。

押しつぶしたるっちゅーねん!は猛スピードで真横に突進し、相手を捕まえて画面端にたたき付ける移動投げ。移動距離はAが最も短く、Cが長い。ガードを崩す手段として重宝し、技後はホーミングキャンセルや超必殺技を使えばさらに追撃可能。

**●超必殺技&クリティカルハート**

ミサイルぎょーさん発射やでー!は足元、正面、頭上と連続してミサイルを発射する。押しつぶしたるっちゅーねん!後の追撃に使い、さらにジャンプAから連続技につなごう。

めっちゃ回るでラリアット!はラリアットぶんぶんぶん!の強化版で、やはり相手の攻撃を1発まで耐えられる。ヒット、空振り問わず攻撃後はダウンするため、スキは大きい。

回転力は遠心力で破壊力や!はコマンド投げで、暗転を見てから回避されることは無く、地上および低空のやられ状態をつかむことも可能。成立後は上昇中にレバーをグルグル回すと、ダメージがアップする。

回転力は遠心力で破壊力や!を決めたら、全力でレバーを回して威力アップを図れ!

# キャサリン京橋

**全キャラ中1番の巨体を誇るキャサリン&愛機テリー淀川。ラリアットをぶんぶん振り回し、相手が固まったら各種投げ技でなぎ倒そう!**

### 基本連続技

**Ⅰ【立ちA→しゃがみB】Ⓗ▶(→+D)→しゃがみA (2段目)Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】**

**Ⅱ押しつぶしたるっちゅーねん!Ⓒ▶ミサイルぎょーさん発射やでー!→ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【B→C】**

Ⅰは、下段始動の基本連続技。しゃがみAはなるべく近付いてから出し、素早くジャンプAへ。Ⅱは、押しつぶしたるっちゅーねん!を→+Dでキャンセルして、しゃがみA (1段目)から空中連続技を決めることも可能。押しつぶしたるっちゅーねん!の各種キャンセルは、一瞬間を置いてから入力しよう。

| | | |
|---|---|---|
| 特 | 地上:←+C、↙+C、→+C、↘+C | |
| 必 | ミサイル発射やー! | →↓↘+攻撃(地) |
| 必 | ラリアットぶんぶんぶん! | ↓↙←+攻撃(地/空) |
| 必 | 押しつぶしたるっちゅーねん! | ←↙↓↘→+攻撃(地/空) |
| 超 | ミサイルぎょーさん発射やでー! | →↓↘+AB同時押し(地) |
| 超 | めっちゃ回るでラリアット! | ↓↙←+AB同時押し(地/空) |
| C | 回転力は遠心力で破壊力や! | →←↙↓↘→+AB同時押し(地) |

**あるかな2 よろずメモ**
●**ペトラ補足**:エーテルストックに対応した必殺技は、Aで1個、Bで2個、Cで3個、ストックを消費。ストック数が押したボタンの分に足りなければ、全ストックを消費する形になる。
●**キャサリン補足**:ラリアットぶんぶんぶん!を決めた後は、キャンセルでめっちゃ回るでラリアット!が連続ヒットする。シンプルだがかなりのダメージを与えられるぞ。

# ゼニア・ヴァロフ

リーチは全体的に短いものの、接近戦してしまえば素早い動きと重い一撃で相手を圧倒できるゼニア。各技の性質を理解し、接近戦を制そう！

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：→+B／空中：前方向+B | |
| 必 | 吼える黒きウラガーン | ←タメ→+攻撃・↓↙←+攻撃(地) |
| | 猛る暗きタルナーダ | ↓タメ↑+攻撃・→↓↘+攻撃(地) |
| | 金色のイディナローク | ↓↙←+攻撃(地) |
| | | →↓↘+攻撃(地) |
| | | →↓↘+攻撃(空) |
| | 征くはヴィールヒ | ↓↘→+攻撃(地) |
| | 掻き乱すパルイーフ | 征くはヴィールヒ中に攻撃(地) |
| | コーラカルを穿つ夜 | 征くはヴィールヒ中にAD同時押し(地) |
| 超 | エリダラーダは遠過ぎて | ←↓↙+AB同時押し(地) |
| | 戦火に響くタルチオーク | ↓↙←+AB同時押し(空) |
| | タレアドールは倒れない | ↓↘→+AB同時押し(地) |
| C | 終わりを告げるラススタヴァーニィ | 征くはヴィールヒ中に→↘↓↙←+AB同時押し(地) |

## 技解説

**●通常技＆特殊技**

しゃがみAは発生が早く連発できるので、連続技の始動に便利。立ちBは数少ないジャンプキャンセル可能技。連続技のつなぎに使おう。しゃがみCは2段技で、1段目は地上のけぞり、2段目はダウンを奪える。ジャンプ攻撃は、Cが下に強く跳び込みに便利。前方向＋Bは発生が早く横に長いので、空中戦や連続技に使える。

**●必殺技**

吼える黒きウラガーンは前方に、猛る暗きタルナーダは斜め上に戦杭を突き出す技で、追加入力で金色のイディナロークへ派生可能。共にCだとガード時も相手を吹っ飛ばせる。

金色のイディナロークは、ボタンを押し続けると体力下のメーターが上昇し、赤いエリア内でボタンを離せば威力上昇＆壁受け身（ダウン回避）不能に、黄色いバーの部分ならガード不能になる。吼える黒きウラガーンから出した場合でも同様だ。

征くはヴィールヒは前進する移動技で、ボタンによって移動距離が変化。動作中にA、B、Cいずれかのボタンで出せる掻き乱すパルイーフは、Aが当てた後に有利な打撃技、Bが中段技、Cが相手を浮かせるアッパーだ。また、AD同時押し出せるでコーラカルを穿つ夜は投げ技。成立時にはAを押しっぱなしにしてタイミング良く離すことで、性能がアップする。

**●超必殺技＆クリティカルハート**

エリダラーダは遠過ぎては、体力下のメーターに対応した技を強化する。使用後は黄色いバー以外がすべて赤いエリアとなり、必ず1段階以上強化されたものが出る。1回使うと効果が終了してしまうので、発動後に連続技に組み込むのが良さそう。

戦火に響くタルチオークは、空中から急降下して戦杭を地面にたたき付け、地面に衝撃波を発生させる。攻撃範囲が広いのが特徴だ。

タレアドールは倒れないは、乱舞系の技。発生が早いので、連続技に組み込むのが主な使い方となる。

終わりを告げるラススタヴァーニィは、征くはヴィールヒ中にしか出せないものの、発生が早く連続技に組み込むことが可能。最後の攻撃はA押しっぱなし～離すタイミングで性能が変化。タイミングが完璧なら、攻撃力が大幅に上昇するぞ！

終わりを告げるラススタヴァーニは、黄色いバーの部分でボタンを離せればこのダメージ!

### 基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC（2段目）】Ⓒ C征くはヴィールヒ～C掻き乱すパルイーフ→Ⓗ（➡+D）→立ちAⒿ【A→B】Ⓙ【B→C】Ⓒ C金色のイディナローク

Ⅱコーラカルを穿つ夜Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプ【A→B→前方向+B】Ⓙ【B→前方向+B→C】Ⓒ C金色のイディナローク

ⅠのC掻き乱すパルイーフ後は、タレアドールは倒れないを決めることも可能。Ⅱは、コーラカルを穿つ夜を1段階以上強化したとき専用の連続技。空中追撃部分はタイミングが難しいので、安定するなら数を減らそう。

# ドロシー・オルブライト

小柄でリーチは短いが、通常技やトランプ関連の必殺技を活用できれば、面白い闘い方ができる。華麗なカードさばきで相手をほんろうしよう！

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：→+B、↘+C／空中：下方向+B | |
| 必 | ジャック・ラビット　※ | ↓↘→+攻撃(地／空) |
| | クイーン・ビー　※ | ジャック・ラビット中に攻撃(空) |
| | キング・バード　※ | クイーン・ビー中に攻撃(空) |
| | グラウンド・テン　※ | ↓↙←+攻撃(地) |
| | フライング・エース　※ | ↓↙←+攻撃(空) |
| | シャッフル | →↓↘+攻撃(地) |
| 超 | トリプル・フェイス　※ | ↓↘→+AB同時押し(地／空) |
| | テン・オブ・スペード　※ | ↓↙←+AB同時押し(地) |
| | スペキュレイション　※ | ↓↙←+AB同時押し(空) |
| | リフル・シャッフル | →↓↘+AB同時押し(地) |
| | ミスディレクション | ←↙↓↘→←+AB同時押し(地) |
| | | ←→↘↓↙←+AB同時押し(地) |
| C | マジシャンズ・チョイス | ↓↓↓+AB同時押し(地) |

※の技は、本文中にあるトランプのルールが適応される

## 技解説

**●通常技＆特殊技**

立ちB、➡＋B、しゃがみBは、必殺技やジャンプでキャンセルでき、連係のつなぎに便利。立ちC、しゃがみCはリーチが長く、キャンセルはできないがスキが非常に小さい。

ジャンプ攻撃は、しゃがみガード可能だが多段ヒットするBが使いやすい。トランプを設置して攻撃するCや、攻撃後に少し跳ね上がる下方向＋Bは、面白い使い方ができそうだ。

**●必殺技**

技コマンド表で※の付いている技には、以下のルールが適応される。

①トランプのマークは、必殺技だとA→クラブ、B→ダイヤ、C→ハート、超必殺技だとスペードで、数字は技によって決まっている。

②画面上にトランプが残っていると、そのトランプと同じ技は出せない。

③画面上に残るトランプは最大5枚。それ以上出すと古いものから消える。

④画面のトランプで特定の役を作ると、役に応じた特殊な攻撃が発生。

④の役は、ロイヤルストレートフラッシュ、フルハウス、フォーカードなど。②に注意しつつそろえよう。

ジャック・ラビットは、斜め下にJのトランプを放つ飛び道具。追加入力すれば、Q、Kと3発まで発射できる。グラウンド・テンは、ゴルフのパッティングのように10のトランプを撃ち出す設置技。相手がトランプに触れると、攻撃が発生する。フライング・エースは空中にAのトランプを設置する技で、一定時間後に攻撃判定が出現する。シャッフルは、リーチは短いが発生の早い無敵技だ。

役が出来ると、画面上のトランプから特殊な攻撃が発生。

**●超必殺技＆クリティカルハート**

ミスディレクションはフェイント技で、それ以外の超必殺技は同コマンドの必殺技の強化版。テン・オブ・スペードはボタン押しっぱなしでトランプが進み続け、離すと発動する。

マジシャンズ・チョイスは、相手の真下（地面）に攻撃が発生。ヒット時は相手がカードを選ぶ演出になり、死神が出るとダメージを与えられる。

マジシャンズ・チョイスのカード選択。相手が天使を引くと、両者の体力＆パワーゲージが回復。

### 基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB（4段目）→↘+C】→フロントステップ～立ちB（4段目）ⒿB（4～6段目）ⒿB（4～6段目）Ⓒジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード

Ⅱニュートラル投げⒽ（ニュートラルD）→ジャンプ【B（3～5段目）→A→B（3～5段目）】ⒿB（4～6段目）Ⓒジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード

Ⅰは下段始動、Ⅱはニュートラル投げ始動の連続技。ジャンプBのヒット数は、相手の高さを見て調整しよう。最後は相手より低い位置からジャック・ラビットを出すと、キング・バードまで連続ヒットしやすいぞ。

**あるかな2 よろずメモ**

●ゼニア補足：金色のイディナロークは、地上版が相手を壁に吹っ飛ばし、空中版が地面にたたき付ける。メーターの赤いエリアでボタンを離せば、相手は壁受け身やダウン回避ができなくなる。

●ドロシー補足：跳び込みの主力となるジャンプBは、しゃがみガードが可能。その代わり、アルカナコンボでA、下方向+B、C、Eと、ほとんどの技を出せる。これを利用して攻め込もう。

# エルザ・ラ・コンティ

Elsa La Conti

扱いやすい技が多くスタンダードな性能だが、設置〜発動タイプの技などテクニカルな面も見受けられる。初心者から上級者までオススメだ。

## 技解説

**●通常技&特殊技**

しゃがみAは、発生が早く連発できる下段技。連続技の始動技に使おう。しゃがみBは判定が強いため、けん制技として優秀。→＋Bは出始めから下半身が無敵なので、相手の下段攻撃をつぶせるぞ。立ちCは発生こそ遅いが早い段階で相殺判定が出るため、相手のジャンプを落とすのに有効だ。←＋Cは、上半身無敵かつ空中ガード不能の対空技。ヒット時はニュートラルDのホーミングキャンセルから追撃を狙えるぞ。ジャンプCは横へのリーチが短いものの攻撃判定が大きく、めくりを狙える。

**●必殺技**

サンクトゥスは瓶を放り投げる飛び道具で、ボタンにより軌道が変化。相手または地面に当たると瓶が割れ、聖水が一定時間停滞する（最大で5個まで設置可能）。聖水に攻撃判定は無いが、ベネディクトゥスを使うと多段の攻撃判定が発生する。

キリエは、ムチを使い相手を引き寄せる攻撃。連続技のつなぎに使えるほか、サンクトゥスで投げた瓶に当てると、Bは前方へ弾き飛ばし、Cは瓶をその場で割る効果がある。

クレドは、Bだと上半身無敵、Cだと無敵時間が存在する必殺技。ヒット時はキャンセルでグラディウスにつなげば、ダメージアップを図れる。

グロリアはいわゆる突進技で、B、Cは中段判定。Cは突進距離が非常に長く出始めに少し無敵時間がある上、移動中に相殺判定があるので、飛び道具を抜けるのにも使えるぞ。

**●超必殺技&クリティカルハート**

グラディウスは、出始めに無敵時間がある上に相殺が起こらないので、割り込み技として優秀。セキュリスは発生が遅く各種キャンセル不能だが、高威力でヒット後相手はダウン回避不能でダウンする。ランケオラは前方に突進する技で、発生が早いため連続技に組み込みやすい。

クリティカルハートのレクイエムは、必殺技のアニュスの動作中、弾丸が下降し始める辺りでタイミング良くコマンドを入力する必要がある。難度は高いが、その威力は絶大だ。

レクイエムを入力するタイミングは、上に弾いた弾丸が落下し始める瞬間だ。

成功すれば、銃を構えて強力な一撃を放つ。タイミングを手に覚え込ませたい。

### 基本連続技

I【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒキリエ Ⓗ(→+D)→立ちA Ⓙ【A→B→←+B】Ⓙ【A→B→←+B→C】

II Cクレド(5段目) Ⓗ(↑+D)→ジャンプ【A→B】Ⓙ【A→B→←+B】Ⓒクレド Ⓒグラディウス

Iは、下段からの基本連続技。2回目のジャンプ中←+Bは空振りしやすいので、安定させたければ省いた方がいい。IIは、無敵技であるCクレドからの追撃。真上にホーミングキャンセルし、最速でジャンプAを出そう。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：→+B、←+C／空中：←+B | |
| 必 | サンクトゥス | ↓↘→＋攻撃(地／空) |
| 必 | クレド | →↓↘＋攻撃(地／空) |
| 必 | グロリア | ↓↙←＋攻撃(地) |
| 必 | キリエ | ←↓↙＋攻撃(地) |
| 必 | ベネディクトゥス | ↓↓＋攻撃(地／空) |
| 必 | アニュス | ↓↑＋攻撃(地) |
| 超 | グラディウス | →↓↘＋AB同時押し(地／空) |
| 超 | セキュリス | ↓↙←＋AB同時押し(地) |
| 超 | ランケオラ | ↓↘→＋AB同時押し(地) |
| C | レクイエム | アニュス中に↑↓←→＋AB同時押し(地) |

# クラリーチェ・ディ・ランツァ

Clarice Di Lanza

素早いホーミング移動や突進技、リーチの長い必殺技を持ち、奇襲を得意とするクラリーチェ。接近時の攻めも強力なので、まさに死角無し！

## 技解説

**●通常技&特殊技**

地上通常技は立ちA以外ジャンプキャンセルできないが、各種Bは2段技、各種Cは3段技で、相殺に強いのが特徴。しゃがみBは下段判定だ。

←＋Cはスキが非常に大きいものの、下段かつ全技中で最も発生が早く、ヒット時は相手が少し浮くため追撃が可能。ジャンプ中↙＋Cはめくりを狙える2段技で、強力なガード崩しの手段となる。

**●必殺技**

ラ・グランフィアはリーチと発生に優れた打撃技で、中〜遠距離戦での主力となる。Aは斜め上、Bは前方、Cは斜め下に向かって攻撃し、相手に当てた場合に限り、違うボタンで再度コマンドを入力すると追加技のドゥーエを出せる。また、ボタンを押し続けることで、タルダという別の技に変化する。発生は遅くなるがスキが小さいので、ガードされてもこちら側が有利となる。

ラ・バレストラは、相手の居る位置を真空刃で切り裂く技。Aは発生が早めだが1ヒットのみ。Bは発生が遅めだが3ヒットし、当てた後は大幅有利に。Cは自身が相手の背後に瞬間移動しつつ攻撃する。

斜め下に突進するラ・ブレッザは、めくり性能が高く、空中からの奇襲やガード崩しに役立つ。また、空中の相手にヒットさせた場合、相手がきりもみ吹っ飛びとなり、ホーミングキャンセルから追撃を決めやすい。

ラ・カテーナはコマンド投げ。ホーミングキャンセルや超必殺技でのキャンセルを使えば、追撃が可能だ。

**●超必殺技&クリティカルハート**

イル・フラコは、無数の真空刃を放つ飛び道具。初段は打撃判定で、発生が早く連続技や対空に使える。

イル・クローマは、使い魔を召喚して攻撃させる技。召喚が成立するまでに長い時間がかかるので、つぶされないような工夫が必要だ。

イル・ラピメントは自分の周囲に一定時間魔法陣を展開させ、相手がその中に居ると自動的に体力を吸収する。また、魔法陣展開中はパワーゲージをさらに2本消費することで、イル・リズヴェッリオを出せる。自身の周囲に大きな攻撃判定を発生させる技で、外したときのスキは大きいが、長い無敵時間があり威力が高い。

魔族の本性(?)を発揮するイル・リズヴェッリオ。外したときの演出も一度は見る(聞く)価値アリ。

### 基本連続技

I【しゃがみA→しゃがみB(2段目)→しゃがみC(3段目)→←+C】ⒸCラ・グランフィア〜Bドゥーエ Ⓗ(ニュートラルD)→ジャンプ【A→C】Ⓙ【B(2段目)→C→E】

II ラ・カテーナ Ⓒイル・フラコ

Iは、間合いが遠いときはしゃがみCを省こう。ドゥーエはラ・グランフィア後に素早く出し、ホーミングキャンセル後はDを押し続けて、ある程度近付いてからAを押そう。IIは、ラ・カテーナからの追撃の一例だ。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：←+C／空中：↙+C | |
| 必 | ラ・グランフィア | ↓↘→＋攻撃(地／空) |
| 必 | タルダ | ↓↘→＋攻撃押しっぱなし(地／空) |
| 必 | ドゥーエ | ラ・グランフィア中に↓↘→＋攻撃(地／空、ラ・グランフィアと違うボタンのみ) |
| 必 | ラ・バレストラ | ←↓↙＋攻撃(地) |
| 必 | ラ・ブレッザ | ↓↙←＋攻撃(空) |
| 必 | ラ・カテーナ | →↘↓↙←＋攻撃(地) |
| 超 | イル・フラコ | ↓↘→＋AB同時押し(地／空) |
| 超 | イル・クローマ | →←↙↓↘→＋AB同時押し(地) |
| C | イル・ラピメント | →↘↓↙←↖↑＋AB同時押し(地) |
| C | イル・リズヴェッリオ | イル・ラピメント効果中に→↘↓↙←＋AB同時押し(地) |

**あるかな2 よろずメモ**

●エルザ補足：超必殺技のランケオラは発生が早く、突進力が優れている。しゃがみBの先端をヒットさせたときなど、ヒット確認からとっさにつなげられるのが利点だ。

●クラリーチェ補足：イル・ラピメントは自身が攻撃を受けても消えず、連続技をくらっていても、相手が魔法陣の中に居れば効果がある。パワーゲージに余裕があるようなら、積極的に使おう。

## 愛乃はぁと

新特殊技とクリティカルハートの追加によって、地上からの対空が強化され、戦術の厚みが増しているぞ。

### 注目ポイントピックアップ

地味ながら注目したいのが、新特殊技の→＋C。ジャンプキャンセルが可能で、空中ガード不能かつ出始めから上半身に相殺判定があるため、対空や連続技のつなぎに役立つ。一方、立ちBは相殺判定の発生が遅くなったので、対空にはやや使いにくい。

すっごい必殺きっくは、発生が早く空中連続技に組み込みやすいほか、ガードキャンセル←＋Dから出しても攻撃判定が発生する。

とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんちは、前斜め上に突進しつつ強烈なパンチを繰り出す技。暗転中にレバーを回転させると、それに応じて攻撃力がアップする。発生が早く長い無敵時間がある上、相殺が起こらないため、連続技のほか相手の技をつぶすのにも便利。また、各種E最大タメのように、ガード時も相手を吹っ飛ばせる（追撃はできない）。

前作からの技は、基本的にこれまで通りの感覚で使用できる。はーとふるぱんちは、上昇後に攻撃判定のあるハートマークが発生するようになり、空中版ならハートマークまで連続ヒットする。鉄拳ぱんちは攻撃後のスキが小さく、特にAやBは当てた後にかなり有利な状況となる。必殺きっくは、ボタンによる前進距離の差が大きくなっている。Aはほぼその場、Cは大きく前進してから急降下するぞ。

| 特 | 地上：→＋B、→＋C／空中：←＋B | |
|---|---|---|
| 必 | はーとふるぱんち | →↓↘＋攻撃（地／空） |
| 必 | 鉄拳ぱんち | ↓↘→＋攻撃（地） |
| 必 | りぼんびーむ | ←↓↙＋攻撃（地） |
| 必 | 必殺きっく | ↓↙←＋攻撃（空） |
| 超 | すっごいはーとふるぱんち | →↓↘＋AB同時押し（地／空） |
| 超 | 愛の鉄拳ぱんち | ↓↘→＋AB同時押し（地） |
| 超 | すっごい必殺きっく | ↓↙←＋AB同時押し（空） |
| C | とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち | →←↙↓↘→＋AB同時押し（地） |

無敵状態のままかっ飛ぶ、とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち。対空面が強化されているぞ。

## 甘楽冴姫

Tsuzura Saki

スキの小さい突進技や使い勝手のいい対空技など、安定した性能が特徴。新技を使って攻めの幅を広げよう。

### 注目ポイントピックアップ

クセの無い技が多く、比較的扱いやすい冴姫。本作でも安定した立ち回りが期待できる。

リーチはあまり長くないものの、発生の早い下段のしゃがみA、ジャンプキャンセル可能な立ちB、移動距離の長いスライディングのしゃがみCなど、使い勝手の良さは変わらず。奇襲やガード崩しに使えるジャンプ中↘＋Cも、もちろん残ってるぞ。

新必殺技のルァハは、姿勢を低くして移動する技。相手の近くで出せば、すり抜けて背後に回ることができる。スキはやや大きいが、動作途中でホーミングキャンセルができ、その場合は素早く攻撃に転じられる。

突進技のブリューナクは、スキの小ささは変わらず。さらに本作では、空中でも使用可能になった。

オルナは、↑タメという特殊なコマンドの中段技。前作と違いめくりは狙いにくいが、ガード時も跳ね返るようになり、スキが小さくなった。

リア・ファイルは、空中版の最後の攻撃が相手を地面にたたき付けるようになった。新技のエル・イードヴァルは、ブリューナクの強化版といえる技。発生は早めで連続技に使いやすく、こちらも空中で使用可能だ。

ガルフ・ダグザは、発動後に追加コマンドを連続で入力していく技に。立ちCキャンセルで連続ヒットするぞ。

| 特 | 地上：→＋B／空中：←＋B、↘＋C | |
|---|---|---|
| 必 | クラウ・ソラス | ↓タメ↑＋攻撃（地） |
| 必 | ブリューナク | ←タメ→＋攻撃（地／空） |
| 必 | フラガラッハ | →↓↘＋攻撃（空） |
| 必 | オルナ | ↑タメ↓＋攻撃（地） |
| 必 | ルァハ | ↓↙←＋攻撃（地） |
| 超 | リア・ファイル | ↓↙←＋AB同時押し（地／空） |
| 超 | エル・イードヴァル | ↓↘→＋AB同時押し（地／空） |
| C | ガルフ・ダグザ | →↘↓↙←→＋AB同時押し・↓＋A・↓＋B・B・C・E・↓＋E・D・B・C・↑＋C・↓＋C・E（地） |

連続技の最後はフラガラッハかリア・ファイルを決め、相手をたたき付けてさらに攻めよう！

## 朱鷺宮神依

Tokimiya Kamui

変更点は多いが、前作同様使いやすい神依。慣れてきたら、特定の必殺技を強化できる功刀を取り入れよう。

### 注目ポイントピックアップ

閏間は、単発の下段突進技に変化。移動スピードが速いので、連続技に使いやすい。吐切は、どのボタンでも飛び道具を2連発する。A～Cの順に射程が長く、スキが大きくなるので、状況に応じて使い分けよう。

功刀は、体力を消費して自身を強化する技に。効果中（刀身が赤くなる）は攻撃力が若干上昇し、特定の必殺技が自動的に強化される。効果は強化版必殺技を出すまで持続するぞ。

強化されるのは、閏間、吐切、天鎖の3種類。閏間は新技の影宿となり、突進力が上がり突進中は無敵になる。吐切は枯霊、天鎖は逝斬へと強化されるぞ。特に逝斬は、無敵時間がある上にホーミングキャンセルから追撃を狙えるので強力だ。スキあらば功刀を使っておくといい。

新超必殺技の崩灯は、業刎の強化版といえる技。確実にダウンを奪えるので、空中連続技の締めに最適だ。

そのほか、通常技や特殊技にも変更点が多い。前作のしゃがみCは↙＋Eとなり、ジャンプ中下方向＋CはジャンプEに。しゃがみCは、非常にリーチの長い下段技になった。↘＋Aはリーチが長いので、しゃがみAが届かない間合いで使おう。↘＋Bは、立ちAなどからアルカナコンボで出せなくなったので注意。空中連続技のつなぎは、立ちAか単発の↘＋Bを使おう。

| 特 | 地上：→＋A、↘＋A、↘＋B、↙＋E／空中：前方向＋A | |
|---|---|---|
| 必 | 功刀（くぬぎ） | ↓↓＋攻撃（地） |
| 必 | 閏間（うるま） | ←↙↓↘→＋攻撃（地） |
| 必 | 影宿（かげすき） | 功刀効果中に←↙↓↘→＋攻撃（地） |
| 必 | 吐切（はばき） | ←タメ→＋攻撃（地） |
| 必 | 枯霊（こだま） | 功刀効果中に←タメ→＋攻撃（地） |
| 必 | 天鎖（てんざ） | ←↓↙＋攻撃（空） |
| 必 | 逝斬（せいざん） | 功刀効果中に←↓↙＋攻撃（空） |
| 必 | 斬封（こうふ） | →↓↘＋攻撃（地／空、空中はAとBのみ） |
| 必 | 業刎（わざばね） | ↓↓＋攻撃（空） |
| 超 | 無怨（むおん） | ↓↘→＋AB同時押し（地） |
| 超 | 崩灯（ほろび） | ↓↘→＋AB同時押し（空） |
| C | 死祀（しまつり） | 地上斬封成立中に↓↓↓＋AB同時押し（地） |

強化版必殺技はどれも強力。影宿は突進中無敵で、飛び道具を見てから反撃できる。

あるかな2 よろずメモ　●はぁと補足：ジャンプ中←＋Bは相殺判定の発生が早くなり、空対空で使いやすくなった。ジャンプAとともに、空中戦の要となるだろう。　●冴姫補足：しゃがみCをけん制に使う際、キャンセルでAブリューナクを入れておけば、ヒット時はさらにエル・イードヴァルまで決まる。　●神依補足：閏間は前作よりスキが大きくなり、Aでもガードされると反撃を受ける。基本的には連続技に使おう。

### 注目ポイントピックアップ

新必殺技の滝登りは、バック転蹴り～蹴り上げの連続攻撃。出始めに無敵時間があり相殺が起こらないのが特徴で、Cだと特に無敵時間が長く、対空や割り込みに役立つ。外してしまうとスキは大きいものの、ヒット時は相手が浮くため、ホーミングキャンセルを使えば空中連続技に持ち込めるぞ。

土遁の術は、潜っている最中にボタンを押すことで、派生技を出せるようになった。Aだと竹筒から真上に吹き矢を放ち、Bだと少し先の空中に出現して隼蹴りを、Cだとその場から滝登りを繰り出す。また、潜った状態からこのは落としの術を出せるようになった。もう使えない技なんていわせない!?

新超必殺技のこのは乱れ苦無の術は、空中から無数の苦無を投げる技。1発目が出る前につぶされることは無いため、比較的気軽に使える。また、ガードキャンセル←＋Dから出すこともでき、その場合はヒット後にダッシュから通常技が連続ヒット。切り返し手段として活躍してくれそうだ。

クリティカルハートのこのはすぺしゃるは、空中投げだが連続技に組み込むことも可能。投げ間合いはかなり広めなので、相手が空中復帰をした直後などに、積極的に狙っていきたい。これでフィニッシュすれば、ギャラリーが沸くこと間違い無しだ。

土遁の術からのB派生は、近距離ならめくりを狙える。相手を惑わせるにはもってこいだ。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：←＋A、→＋B、↘＋B、→＋C | |
| 必 | 手裏剣 | ↓↘→＋攻撃・攻撃・攻撃（地） |
| 必 | 苦無 | ↓↘→＋攻撃（空） |
| 必 | 疾風突き（はやてづき） | →↓↘＋攻撃（地） |
| 必 | 滝登り | ↓↑＋攻撃（地） |
| 必 | このは隠れの術・地 | ↓↙←＋攻撃（地） |
| 必 | このは隠れの術・天 | ←↓↙＋攻撃（地） |
| 必 | 土遁の術 | ↓↓＋攻撃（地） |
| 必 | 変わり身の術 | ←↙↓↘→＋攻撃（地） |
| 必 | むささびの術 | ↓↙←＋攻撃（空） |
| 必 | 飯綱落としの術 | レバー1回転＋攻撃（空） |
| 必 | 隼蹴り | ↓↓＋攻撃（空） |
| 必 | 転がり | 隼蹴りの着地硬直中に←or→＋攻撃（地） |
| 超 | このは百分身の術 | ↓↘→＋AB同時押し（地） |
| 超 | このは落としの術 | ↓タメ↑＋AB同時押し（地） |
| 超 | このは乱れ苦無の術 | ↓↘→＋AB同時押し（空） |
| C | このはすぺしゃる | レバー2回転＋AB同時押し（空） |

機動力を生かして相手をかく乱するのが得意なこのは。新技は、忍者であるこのはらしいものが目白押しだ。

### 注目ポイントピックアップ

前作から特殊技の多かった舞織だが、本作では→＋Aが大幅に変更され、新たに→＋Cが追加された。

→＋Aは中段ではなくなったものの、リーチが長く上方向にも攻撃判定があるのでけん制に使えるほか、立ちorしゃがみBから出すことができ、さらに→＋Bや立ちCを出せるため、使用頻度は高くなりそうだ。→＋Cは、中段→下段の2段技。発生は若干遅めで間合いが近いと1段目が当たらないが、ヒット時は相手が少し浮き追撃可能なので、ガード崩しにもってこい。相手の不意を突いて使っていきたい。

そのほかの特殊技は大きな変更が無く、前作と同じ感覚で使えるぞ。

空中版の破魔の獅子吼は、相手の位置に関係無く舞織の前に発生し、多段ヒットする技となっている。地上版のような、遠距離戦で相手の飛び道具などに合わせ出す、といった使い方ができないのは残念だが、空中連続技に使うことは可能だ。

クリティカルハートの神来社の矢は、前作からあった追加入力で矢を強化する鼓舞～神座のほか、矢を放った直後に追加入力することでさらに矢を放つ、禊～祓の新派生技が追加された。祓から鼓舞に派生することもできるので、最大で神来社の矢～禊～祓～鼓舞～神座と、パワーゲージを5本つぎ込むことができるぞ。

→＋Aはジャンプ防止を兼ねたけん制に使える。先端を当てて→＋Cを出す連係も強そう。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：→＋A、↘＋A、→＋B、↘＋B、→＋C／空中：→＋B | |
| 必 | 雪花の舞（せっかのまい） | →↓↘＋攻撃（空） |
| 必 | 月花の舞（げっかのまい） | 雪花の舞中に←＋攻撃（空） |
| 必 | 桜花の舞（おうかのまい） | →↓↘＋攻撃（地） |
| 必 | 街風駆け（つむじがけ） | ←↓↙＋攻撃（地） |
| 必 | 雷呻落とし（らいしんおとし） | ↓↓＋攻撃（地） |
| 必 | 飛計路翔け（ひけじがけ） | ↓↘→or↓↙←＋攻撃（地／空） |
| 超 | 破魔の獅子吼（はまのししく） | ←↓↙＋AB同時押し（地／空） |
| 超 | 退魔の瑞鶴（たいまのずいかく） | →↘↓↙←＋AB同時押し（地／空） |
| 超 | 雪月花の舞（せつげっかのまい） | 月花の舞中に↓＋AB同時押し（空） |
| C | 神来社の矢（からいとのや） | →←↙↓↘→＋AB同時押し（地） |
| C | 神来社の矢 鼓舞（からいとのや こぶ） | 神来社の矢発射前、または神来社の矢 祓発射後に←↙↓↘→＋AB同時押し（地） |
| C | 神来社の矢 神座（からいとのや かむくら） | 神来社の矢 鼓舞発射前に←↙↓↘→＋AB同時押し（地） |
| C | 神来社の矢 禊（からいとのや みそぎ） | 神来社の矢発射後に←↙↓↘→＋AB同時押し（地） |
| C | 神来社の矢 祓（からいとのや はらえ） | 神来社の矢 禊発射後に←↙↓↘→＋AB同時押し（地） |

春日舞織

*Kasuga Maori*

月花の舞や雪月花の舞などの新技に目を奪われがちだが、新特殊技も舞織らしいものが勢ぞろいだ！

### 注目ポイントピックアップ

ジャンプEは連続蹴り上げで、地上ヒット時も相手を浮かせられる。立ちBは前作同様、出した瞬間に相殺判定が発生する。→＋Bが空中ガード不能という点も健在だ。

玄武踏陣は、3発目をCで出すとガード時も相手を吹っ飛ばせるようになった上、1～2発目から地克転身を出すことが可能に！前作同様、地克転身は必殺技でキャンセル可能なので、連続技や連係の幅が広がるぞ。

回転しつつ炎の攻撃を繰り出す朱雀宝輪は、Aが1段技、Bが2段技、Cが3段技に変更。使い勝手は変わらず、空中連続技の締めに使うほか、中段なので低空で出せばガード崩しに使える。

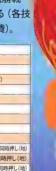
急降下しつつ攻撃する天部仙掌は、前作と違って2段目が当たる前にダウン回避されなくなり、安定してダメージを与えられるようになった。

廻天炎舞は、朱雀宝輪を連続で繰り出す新超必殺技。当てた直後にホーミングキャンセルしても、炎の輪が消えないのが特徴だ。その場合は炎の輪が多段ヒットした後さらに追撃できるので、連続技に使うといい。

麒麟靠撃はスキこそ大きいものの、相殺が起こらず長い無敵時間がある。ヒット時は追加入力により、前作からある大炮殲光のほか、鳳凰崩戟～鳳凰崩戟 噴破にも派生できる（各技で1本ずつパワーゲージを消費）。

廻天炎舞は、ホーミングキャンセルしても炎の輪が残る。さらに追撃を決めるべし！

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：←＋A、→＋B | |
| 必 | 白虎崩虔（びゃっこほうけん） | ↓↙←＋攻撃（地） |
| 必 | 青龍亢山（せいりゅうこうざん） | →↓↘＋攻撃（地） |
| 必 | 玄武踏陣（げんぶとうじん） | ↓↘→＋攻撃（地、3回連続入力） |
| 必 | 朱雀宝輪（すざくほうりん） | ↙↓↘→＋攻撃（空） |
| 必 | 地克転身（ちかつてんしん） | ←↓↙＋攻撃（地） |
| 超 | 四聖王道（しせいおうどう） | ↓↙←＋AB同時押し（地） |
| 超 | 天部仙掌（てんぶせんしょう） | ↓↙←＋AB同時押し（空） |
| 超 | 廻天炎舞（かいてんえんぶ） | ←↙↓↘→＋AB同時押し（空） |
| C | 麒麟靠撃（きりんこうげき） | →↓↘＋AB同時押し（地） |
| C | 大炮殲光（たいほうせんこう） | 麒麟靠撃ヒット後に→↘↓↙←→＋AB同時押し（地） |
| C | 鳳凰崩戟（ほうおうほうげき） | 麒麟靠撃ヒット後に↓↘→＋AB同時押し（地） |
| C | 鳳凰崩戟 噴破（ほうおうほうげき ふんは） | 鳳凰崩戟ヒット後に↓↘→×3＋AB同時押し（地） |

美凰

打撃系の技が多く、接近戦や空中戦が得意な美凰。玄武踏陣～地克転身の追加で、動きの幅が広がっている。

**あるかな2 よろずメモ** ●**このは補足**：飯綱落としの術は前作と同じく確実にダウンを奪え、決めた後のスキが減ったので使用頻度が上がりそうだ。 ●**舞織補足**：空中版退魔の瑞鶴は、妹たちの出てくる順が地上版と逆。相手の後ろ側から先に出るため使いやすい。 ●**美凰補足**：玄武踏陣～地克転身と新技の追加により、玄武踏陣～地克転身直後に廻天炎舞→ホーミングキャンセルなど、新たな連続技が生まれそうだ。

## リリカ・フェルフネロフ

大幅にリニューアルされたアクセルスライド。派生技の性能を覚え、縦横無尽に動いて相手をほんろうしよう。

### 注目ポイントピックアップ

アクセルスライドは↓↘→で前方に、↓↙←で後方に進む移動技。追加入力により、次々と派生技を繰り出せる。ただし、一連の派生中に同じ技を2回以上出すことはできない。

スクリューエッジは、追加入力でトルネードエッジ3発目と同じ攻撃を出せるほか、1発目からフリップスルーを出すことも可能。1発目後に何も出さなかった場合、着地直後に地上のアクセルスライド派生技を出せるぞ。

ブーメラングライドは、ウォールステップで壁に接触したときのみ派生可能。地面をすべりつつ攻撃する下段技だ。なお、ウォールステップでの壁接触中は、ヒールカッターやスクリューエッジも出せるぞ。

ラピッドターンはその場で方向転換する技。ここから派生技を出しても、攻撃方向は変わらない（アクセルスライドを出したときの向きに対応）。

フリップスルーは空中復帰されるようになった代わりに、ホーミングキャンセルや超必殺技でのキャンセルができ、追撃が可能になった。

ナイトストリームは最初の移動をレバーで制御でき、その軌道上に生じた無数のコウモリが飛んでいく飛び道具だ。

クロスエッジタイフーンはアクセルスライドからの派生技で、3回以上派生技を出した後のみ出せる。連続技の締めはこの技で飾りたい。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：←＋B、→＋B | |
| 必 | トルネードエッジ | ↓↘→＋攻撃（空、3回連続入力） |
| | フリップスルー | ↓↙←＋攻撃（空） |
| | アクセルスライド | ↓↘→or↓↙←＋攻撃（地） |
| | アクセルスライドからの派生技（※1：派生終了、※2：ウォールステップ後のみ） | |
| | ハイプレッシャー（※1） | AC同時押し（地） |
| | スクリューエッジ（2発目は※1、空中版は※2） | ↓↘→＋A（地／空、2回連続入力） |
| | スピードブレード | ↓↘→＋B（地） |
| | ブーメラングライド（※2） | ↓↘→＋B（空） |
| | ヒールカッター（空中版は※2） | ↓↘→＋C（地／空） |
| | クイックエア（※1） | ↓↙←＋A（地） |
| | ウォールステップ | ↓↙←＋B（地） |
| | ラピッドターン | ↓↙←＋C（地） |
| 超 | ハリケーンスパイラル | ↓↘→＋AB同時押し（地／空） |
| | サイクロンストーム | ↓↙←＋AB同時押し（地） |
| | ナイトストリーム | ←↓↙＋AB同時押し（地） |
| C | クロスエッジタイフーン | アクセルスライド派生中に→←↙↓↘→＋AB同時押し（地、派生技3回以降のみ） |

無数のコウモリを放つナイトストリーム。発生が遅いので、使い方には工夫が必要となる。

## リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

新たな特殊技やマーキング技が追加されたリーゼロッテ。コマンドを手になじませ、人形を自在に操ろう。

### 注目ポイントピックアップ

まず人形収納時から。↘＋Bはスキの小さい下段攻撃。→＋Cは上方向に強く、ハイジャンプでキャンセル可能。そして、本作では人形収納時に限り、空中で連続してマーキングを設置可能に。なお、マーキングの最大設置数は人形収納時だと5個、人形分離時は3個となっている。

人形分離時の→＋Bと→＋Cは、共に小さくジャンプしてカバンで攻撃する。→＋Bは当てた後にジャンプB、C、Eを出せるので、固めやガード崩しに使える。→＋Cは発生こそ遅いが、中段判定でヒットすればダウンを奪える（ダウン回避は可能）。

人形C攻撃は、人形がその場で回転しながら攻撃を繰り出す新技に。前作の人形C攻撃は、人形しゃがみC攻撃にコマンドが変更されている。

新マーキング技のアンファルの時は今は、マーキングの位置まで人形が移動した後、多段の突進攻撃を繰り出す。Aは真横、Bは地上だと斜め上、空中だと斜め下、Cは地上だと真上、空中だと真下に突進していく。

ヴェルトは残酷で、無垢なるラーデン、ヴェヒタァの微笑みはコマンドが変更されたが、使い勝手は変わらず。

新超必殺技のゲシクに背く血の楔は、人形の体力を全快させる技。スキが小さく、人形が倒されていても復活するので非常に便利だ。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：→＋B、↘＋B、→＋C | |
| 必 | 緋の瞳のレーツェル | →↘↓↙←→＋攻撃（地） |
| | 別たれたゼーレ | 人形収納時に↓↘→＋攻撃（地／空） |
| | バーレは軽やかに | 人形分離時に↓↘→＋攻撃（押しっぱなし）（地） |
| | 抗えぬボイゲン | ↓↙←＋攻撃（地／空） |
| | 狂おしきベレン | ←↓↙＋攻撃（地／空） |
| | 無垢なるラーデン | ↓↓＋A（地／空） |
| | ヴェヒタァの微笑み | ↓↓＋B（地／空） |
| | ヴェルトは残酷で | ↓↓＋C（地／空） |
| | アンファルの時は今 | →↓↘＋攻撃（地／空） |
| 超 | ベトルークの朱い涙 | ↓↘→＋AB同時押し（地） |
| | 死に誘うゲベル | 人形収納時に↓↙←＋AB同時押し（地／空） |
| | ゲシクに背く血の楔 | 人形分離時に↓↙←＋AB同時押し（地） |
| C | 紅きメツェルンに染まる闇 | 人形収納時、マーキングを1個以上設置した状態で→↘↓↙←×2＋AB同時押し（地） |

人形分離時の動きがより多彩になった。接近戦では→＋Bを軸に攻めを構築しよう。

## 安栖 頼子

通常技の仕様変更により、最初は少し戸惑うかも!? 連続技の構成や立ち回りを、2用にアレンジしよう！

### 注目ポイントピックアップ

通常技に変更点が多い頼子。立ちCは、発生が早く技後のスキが小さい2段技になった。A攻撃からでも連続ヒットし、さらにしゃがみCを出せるので、新しい連続技を作れそうだ。

しゃがみCは、レバー方向によって攻撃位置が変化。↙＋Cなら頼子の目の前を攻撃、↓＋C→↘＋Cの順に遠くを攻撃するようになる。また、アルカナコンボで↙＋C→↓＋C→↘＋Cと続けて出すことができ、3連続でヒットさせられるぞ。なお、ヒット時は相手が横方向に吹っ飛ぶので、画面端以外ではキャンセルB襲い来る地獄の制裁が届かない。

→＋A、↘＋A、→＋B、↘＋B、立ちCは、ボタンを押し続けると発生は遅いがリーチの長い技に変化。さらに、→＋Aは下段に、↘＋Aは空中ガード不能に、立ちCは1段技（前作の立ちCに近い技）になる。

必殺技は前作と同じ感覚で使えるが、強化版の噴き上がる奈落の苦悶は、技後の硬直が増えているので注意。超必殺技は、古のタリズマンの効果中に出すと性能がアップ。世界を統べる魔王の威光は、古のタリズマンの効果中だと空中ガード不能になるぞ。

最後に、新超必殺技の古のタリズマンを安全に作る方法は、古のタリズマンの強化版。画面暗転中に追加入力が可能なので、安全に使用できる。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：→＋A、↘＋A、→＋B、↘＋B、↙＋C、↘＋C<br>空中：↙＋C、→＋C、↘＋C、↙or↓＋C | |
| 必 | 襲い来る地獄の制裁 | ↓↘→＋攻撃（地／空） |
| | 噴き上がる奈落の苦悶 | ←↓↙＋攻撃（押しっぱなし）（地） |
| | 降り注ぐ魔界の報復 | ↓↙←＋攻撃（空） |
| | 古のタリズマン | →↘↓↙←→＋攻撃・任意のレバー入力（地／空） |
| | 古のタリズマン（追加入力） | ↑↙↖↗↘↑ |
| | | ↑↘↗↖↙↑ |
| | | ↓↗↘↙↖↓ |
| | | ↓↖↙↘↗↓ |
| 超 | 世界を統べる魔王の威光 | ↓↘→＋AB同時押し（地） |
| | 生死を御する禁忌の魔術 | →↘↓↙←＋AB同時押し（地） |
| | 古のタリズマンを安全に作る方法 | →↘↓↙←→＋AB同時押し（地／空） |
| C | 天地を焦がす魔界の劫火 | 古のタリズマン（追加入力）効果中→←↙↓↘→＋AB同時押し（地／空） |

ジャンプEは真下に攻撃する技。ジャンプ直後に出しても、しゃがんだ相手に当てられる。

**あるかな2 よろずメモ**　●**リリカ補足**：クロスエッジタイフーンは、スピードブレード～ヒールカッター～（遅めに）スクリューエッジから着地後に出せば、すべて連続ヒットするぞ。　●**リーゼロッテ補足**：緋の瞳のレーツェルの混乱効果中に再度緋の瞳のレーツェルを決めると、混乱効果が解除される。　●**頼子補足**：昇りジャンプE後は、ジャンプ中↘＋Cやキャンセル B空中襲い来る地獄の制裁につなぐと強力だ。

## 注目ポイントピックアップ

ジャンプ攻撃は性能が変化し、攻撃発生の早さはA→B→Cの順、相殺判定の発生の早さはC→B→Aの順になったので、使い分けが重要。特に、Cは出始めから相殺判定があるので、空中戦のキモになりそうだ。また、前作のジャンプ中下方向＋CはジャンプEに。相殺が起こらずめくりを狙えるので、相手の頭上から攻め込めるぞ。

気になる投げ技は、大道寺バンカーバスターがボタンにより性能変化。Aはその場での投げ、Bは前進する移動投げ、強は斜め前に跳び上がる空中投げになった。Aは投げる前に相殺判定があるので、相手の割り込みの打撃技を相殺しながらつかめる。

きら様ドライバーはA→B→Cの順で投げ間合いが狭く、ダメージが大きくなるほか、発生もボタンによって変化。A→B→Cの順に早くなる(Bは前作と同じ)。江古田式グレネード後に発生の早いCを出せば、通常技ではほぼ割り込まれない連係となる。

そして本作最大の目玉が、レバー3回転投げのラストアルマゲドンドロップ。投げ間合いはCきら様ドライバーより狭いが、画面暗転後に回避されることは無く、とにかくダメージがすさまじい。コマンドは難しいものの、狙いどころと入力を工夫すれば実戦でも十分決められるので、がんばってマスターしよう。

江古田式～はコマンドが統一化。新技の～ランドマインは、相手を上空高く吹っ飛ばす。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：➡＋C | |
| 必 | きら様ドライバー | レバー1回転＋攻撃(地) |
| 必 | フライングきら様ドライバー | ⬇⬋⬅＋攻撃(空) |
| 必 | 大道寺バンカーバスター | ➡⬊⬇⬋⬅＋攻撃(地) |
| 必 | 脳天直撃バックドロップ | 大道寺バンカーバスター中に攻撃(地) |
| 必 | 江古田式グレネード | ➡⬇⬊＋A (地) |
| 必 | 江古田式ロケット砲 | ➡⬇⬊＋B (地) |
| 必 | 江古田式ランドマイン | ➡⬇⬊＋C (地) |
| 超 | アルマゲドンバスター | レバー2回転＋AB同時押し(地) |
| 超 | フライングアルマゲドン | ➡⬊⬇⬋⬅×2＋AB同時押し(空) |
| C | ラストアルマゲドンドロップ | レバー3回転＋AB同時押し(地) |

### 大道寺 きら

大きな変更点は、ジャンプ攻撃と各種投げ技。どちらも主軸となる技なので、性能を覚えておきたい。

## 注目ポイントピックアップ

フィオナの技は全体的に振りが遅いものの、攻撃力やリーチに優れている。リーチの長い各種ジャンプ攻撃や、発生はやや遅いがのけぞり時間が長くガードされても有利なしゃがみA、中段の➡＋Bなどは健在だ。

注目してほしいのが、新技の⬅＋C。上方向へのリーチが長く、キャンセル＆ジャンプキャンセルが可能なので、けん制や連続技のつなぎに大活躍するぞ!

カレトヴルッフはスキが大きいものの、相手の攻撃を1発だけ耐えられる性能や、攻撃力の高さ、空中復帰不能時間の長さは変わらず。前作同様、主にホーミングキャンセルや超必殺技を絡めた連続技で活用していこう。

エクスカリバーは各種キャンセルができない上にスキが大きいものの、非常にリーチが長くなり、ヒット時は確実にダウンを奪える。カレトヴルッフから連続ヒットし、さらに起き攻めが可能だ。また、本作では何と、空中でも出せるように。空中ガード不能なのは地上版と同じだ。

ウィネブ・グルスヴッヘルは投げ技。成立後はエンジェルアローで相手を追いかけ、セイクリッドスレイヤーで追撃できる。相手と高さを合わせてセイクリッドスレイヤーを決めれば、絶大なダメージに！　暗転後にジャンプなどで回避されるが、出始めが無敵なので割り込みに使える。

すさまじいリーチを誇るエクスカリバー。カレトヴルッフからキャンセルで連続ヒットする。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特 | 地上：➡＋B、⬅＋C | |
| 必 | カレトヴルッフ | ➡⬇⬊＋攻撃(地) |
| 必 | ロンゴミニアト | ➡⬊⬇⬋⬅＋攻撃(地) |
| 必 | ヘヴンズフォール | ⬇⬋⬅＋攻撃(空) |
| 必 | グランディバイド | ⬇⬊➡＋A (地) |
| 必 | ミスティチェイン | グランディバイドヒット後に⬇⬊➡＋B (地) |
| 必 | エンジェルウィング | ミスティチェインヒット後に⬇⬊➡＋C (地) |
| 必 | セイクリッドブリンガー | エンジェルウィング中に攻撃(空) |
| 超 | エクスカリバー | ➡⬇⬊＋AB同時押し(地／空) |
| 超 | ゲイボルグ | ⬇⬋⬅＋AB同時押し(地) |
| 超 | セイクリッドバニッシュ | エンジェルウィング中に<br>レバー1回転＋AB同時押し(空) |
| C | ウィネブ・グルスヴッヘル | ➡⬊⬇⬋⬅➡＋AB同時押し(地) |
| C | エンジェルアロー | ウィネブ・グルスヴッヘル中に⬇⬊➡＋攻撃(地) |
| C | セイクリッドスレイヤー | エンジェルアロー中に<br>レバー1回転＋AB同時押し(空) |

### フィオナ・メイフィールド

新たに会得した⬅＋Cは、非常に使い勝手がいい。強化されたエクスカリバーとともに、主力として使おう！

好みのあの娘はどんなキャラタイプ?

## キャラ選択ワンポイントアドバイス

『アルカナ』をやるなら好みでキャラを決めたいところだが、どうしても性能が気になるアナタのために、簡単な表を作ってみた。ぜひ参考にしてほしい。

右表のコメント部分は、闘い方の特徴を説明しつつ、余裕があれば得意な間合いについても触れておいた。

新キャラを軽く補足すると、ペトラは飛び道具を持つものの主戦場は中距離。キャサリンは超大型のパワーキャラで、通常技に飛び道具があり意外に遠距離戦もできる。ゼニアは、タイミングを極めるとガード不能になる必殺技を持つ。この技の使い方がキモだ。ドロシーは、トランプの役を作ることで特殊な攻撃が発生。エルザは、新キャラの中では最も標準的なキャラ。クラリーチェは、遠距離戦と奇襲を得意とするキャラだ。

闘い方に特徴のあるキャラが多い。コメントを参考にしつつ、闘い方で選ぶのもアリだぞ!

### 全17聖女・特性一覧表

| キャラ名 | キャラのタイプ | 扱いやすさ |
|---|---|---|
| ペトラ | 二挺拳銃を持つが、実は中距離キャラ | 普通 |
| キャサリン | 一風変わった打撃や投げを持つ超大型キャラ | 易 |
| ゼニア | 瞬発的なラッシュが強力なインファイター | 普通 |
| ドロシー | トランプ関連の必殺技を駆使するトリッキーキャラ | 難 |
| エルザ | 対空系必殺技などを持つスタンダードなキャラ | 普通 |
| クラリーチェ | 長いリーチを生かした遠距離戦＆奇襲キャラ | 普通 |
| はぁと | 無敵技と突進技を持つ最もスタンダードなキャラ | 易 |
| 冴姫 | タメ系のコマンドがあるスタンダードキャラ | 普通 |
| 神依 | 通常技のリーチが長いけん制主体の中距離キャラ | 易 |
| このは | 素早い動きと手数を重視した忍術キャラ | 難 |
| 舞織 | 複数の飛び道具を持つ超遠距離キャラ | 普通 |
| 美凰 | 打撃重視で接近戦と空中戦が得意 | 普通 |
| リリカ | 縦横無尽に動き回るスピード＆テクニカルキャラ | 難 |
| リーゼロッテ | 分離する人形を動かして闘う超テクニカルキャラ | 難 |
| 頼子 | ふわふわ飛び回りつつ闘う幻惑キャラ | 普通 |
| きら | 投げ技を主軸とした肉弾戦大型キャラ | 普通 |
| フィオナ | リーチの長い大剣を武器に闘う中距離キャラ | 易 |

あるかな2よろずメモ
●きら補足：江古田式ロケット砲後は、画面端が遠いと追撃が間に合わない。ホーミングキャンセルが可能になったので、画面端が遠いときはそれを使って追撃しよう。
●フィオナ補足：必殺技のロンゴミニアト、超必殺技のゲイボルグは、前作と同じく飛び道具を跳ね返しつつ攻撃できるぞ。

体力回復やダメージ半減など、防御的な能力を多く持つ聖のアルカナ。粘り強く闘えるぞ。

## アルカナ特性解説

バプティズムは、ダメージを受けた後に少しだけ体力が回復する能力(回復量はダメージに比例)。緩やかに回復するので、体力が少ないときは回復前に倒されないよう注意。クルセイドは、立ちEとしゃがみEの最大タメまでの時間が短くなる能力だ。

ホーリーボイスは、射程は短いが発生の早い飛び道具。連続技に使えるが、相手は壁受け身可能なので追撃は難しい。ジャベリンは発生が遅いが、スキが小さくスピードが速い飛び道具。アルカナホーミングを使って攻め込むのが強力だ。ブレスは攻撃力を少しだけ上昇させ、攻撃をくらうと1度だけダメージを半減して効果が消失。モーションが大きいので、安全な状況で使いたい。

ホーリーソングとファランクスは、それぞれホーリーボイスとジャベリンの強化版といえる技だ。

サンクチュアリは動作終了時にジャベリン3発が発生する。

サンクチュアリは、ジャベリンを3発放ちつつブレスの効果を得る。ホーリーランドは、バプティズムの回復量が大きくなるものだ。

正面に光の玉を出現させるゴスペルは、攻撃判定が非常に大きい。無敵時間は無いので、離れた間合いでの反撃や連続技に使おう。

発生と攻撃範囲に優れたゴスペル。中～遠距離での反撃に。

磁のアルカナ

メディン

磁力を操るだけあって、相手を引き寄せる技が多い。接近戦キャラと相性が良さそうだ。

## アルカナ特性解説

属性効果のポイエインは、立ちE、しゃがみEの出始め～タメ中に、相手を引き寄せる効果が付く。アネルケスタイは、ハイジャンプの落下スピードが速くなる。ピュラクスは、無敵状態になりつつ相手を引き寄せる動作で、続けてコマンド投げや発生の早い技を出すのが強そうだ。

スカンダロンは、相手を追尾する飛び道具。発生は遅くスキが大きいものの、追尾性能が高く、ヒット時は相手が長時間のけぞるので、起き攻めなどで使えそうだ。オルガノンは、画面外から空き缶や標識などのアイテム(飛び道具)がランダムで飛来。画面内に1個しか出せないので注意。

メランコリアは目の前に巨大な磁力の弾を発生させ、相手を引き寄せつつ攻撃する。シュンポシオンはオルガノンの強化版で、ランダムでアイテムを4個出現させる。

プロクレーシス、タラントン、ヒュペルメゲデスは、特殊な効果が自動的に発生するもの。プロクレーシスは相手を引き寄せ続け、タラントンは相手の移動スピードが低下。ヒュペルメゲデスは、画面中央に自分と相手を引き寄せ続け、さらに相手の周りにスカンダロンのような磁力の弾が発生し続ける。

シュンポシオンを連発すると、画面中に空き缶、スコップ、たらいなどが散乱する。

ヒュペルメゲデスの効果中は、磁力弾の援護を受けながら接近戦を挑める。

氷のアルカナ

アルマシア

## アルカナ特性解説

フィリョーサは立ちE、しゃがみEヒット時に相手が凍結し、追撃が若干決まりやすくなる。リィザはフロントステップが変化し、初速は遅いがレバー入れっぱなしで前進し続ける。

必殺技はスピードの速い氷塊を放つナァルと、雪の結晶を降らせるクルゥアの二つ。どちらも飛び道具のため、遠距離からのけん制に使うといい。また、ナァルはボタン押しっぱなしで3段階に性能が変化。発生は遅くなるが、氷塊が大きくなる。

スプレンギァは、自身の周りに氷を発生させる技。出始めに無敵時間があり相殺が起こらないため、割り込みなどに使えそうだ。クルディはクルゥアの強化版で、氷の結晶を大量に降らせる。遠距離で相手の動きを抑えるのに使いたい。

カルドゥル ヨルズは、通常技ヒット時に相手を凍結させる効果が付加される。フィリョーサ(立ちE、しゃがみE)と同様、わずかに追撃が決まりやすくなるので、独自の連続技を作れるぞ。ヴェトゥル ヘイムルは、効果中ナァルとクルゥアが強化され、それぞれ通常より大きくなる。

フォルン ヴェロルドは、氷の柱を連続で発生させる飛び道具。攻撃判定が大きく、空中ガード不能だ。

無敵技のスプレンギァ。スキは大きいが、相手に当てればホーミングキャンセル可能。

フォルン ヴェロルドは攻撃範囲が広い。アルカナフォース後の反撃に使えそうだ。

### 聖のアルカナ　技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| | クルセイド | 立ちEorしゃがみE最大タメ(地) |
| | バプティズム | 被ダメージ後に自動発動 |
| | ホーリーボイス | ↓↘→+E(地/空) |
| | ジャベリン | ↓↙←+E(地/空) |
| | ブレス | ←↓↙+E(地) |
| | ホーリーソング | ↓↘→↓↘→+E(地/空) |
| | ファランクス | ↓↙←↓↙←+E(地/空) |
| ブラスト | サンクチュアリ | CE同時押し(地) |
| フォース | ホーリーランド | ABC同時押し(地/空) |
| ブレイズ | ゴスペル | ↓↘→+ABC同時押し(地) |

### 磁のアルカナ　技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| | ポイエイン | 立ちEorしゃがみE(地) |
| | アネルケスタイ | レバーを素早く下方向→上方向(地) |
| | ピュラクス | ガード硬直中に←+D(地/空) |
| | スカンダロン | ↓↘→+E(地/空) |
| | オルガノン | ↓↙←+E(地/空) |
| | メランコリア | ↓↘→↓↘→+E(地/空) |
| | シュンポシオン | ↓↙←↓↙←+E(地/空) |
| ブラスト | プロクレーシス | CE同時押し(地) |
| フォース | タラントン | ABC同時押し(地/空) |
| ブレイズ | ヒュペルメゲデス | ↓↘→+ABC同時押し(地) |

### 氷のアルカナ　技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| | フィリョーサ | 立ちEorしゃがみE(地) |
| | リィザ | →→(地) |
| | ナァル | ↓↘→+E(押しっぱなし)(地/空) |
| | クルゥア | ↓↙←+E(地/空) |
| | スプレンギァ | ↓↘→↓↘→+E(地/空) |
| | クルディ | ↓↙←↓↙←+E(地/空) |
| ブラスト | カルドゥル ヨルズ | CE同時押し(地) |
| フォース | ヴェトゥル ヘイムル | ABC同時押し(地/空) |
| ブレイズ | フォルン ヴェロルド | ↓↘→+ABC同時押し(地) |

**あるかな2 よろずメモ**　●**聖のアルカナ補足:**ブレスのダメージ軽減効果は最初の1発だけだが、軽減率は高い。多段技には効果が薄く、単発のコマンド投げなどは大幅に軽減できる。　●**磁のアルカナ補足:**シュンポシオンはオルガノンと違い、画面内にアイテムがあっても使用できる。　●**氷のアルカナ補足:**ナァルの最大タメ版やアルカナフォース中の強化版は、ケズりダメージが大きい。

## アルカナ特性解説

デフレクシオは、立ちE、しゃがみEの最大タメが相手の同技を出すようになる。もちろん性能は相手キャラによって変わるので、各キャラの立ちE、しゃがみEを把握しておこう。

ファスマは前面に鏡を張り、そこから相手キャラの鏡像が攻撃を繰り出す技。攻撃内容が相手キャラによって異なるのが特徴で、例えば相手がこのはの場合、地上で出すと疾風突き、空中で出すと隼蹴りとなる。

スペクルムは、目の前に小さな鏡を設置する飛び道具。この鏡は1発分の攻撃判定があるほか、相手の飛び道具を跳ね返すことができる。

ファンタシアはファスマの強化版で、相手キャラの鏡像がより強力な攻撃を繰り出す。相手キャラにもよるが、ヒット後は追撃を狙える。

バラトロは、ファスマ、ファンタシアの性能が変化。ラルアは、自身の姿が半透明化して見えにくくなる。

プリズマは発動が遅いものの、本体が攻撃すると少し遅れて同じ攻撃を出す、残像のような分身が付く。

ファンタシアは主に超必殺技をコピー。相手がリーゼロッテなら、ベトルークの朱い涙で攻撃。

プリズマは本体をトレースする分身が付く。発動までがかなり遅いので、安全な状況で使おう。

## アルカナ特性解説

スィーニーは、立ちE、しゃがみEの最大タメがガード不能に変化。地上ヒット時は相手が地上のけぞりになり、ホーミングキャンセルからの攻撃や後述のドゥエーリで追撃可能。

シトゥイークは、地面を進む衝撃波を放つ飛び道具。スピードが速く、対地のけん制に最適だ。メエーチは2連続で斬り付ける技で、空中でも使用可能。ダガートカは剣を掲げている間に回数制限の無い相殺判定があり、その後に刃で攻撃する技。発生は遅いが、ガードされても有利だ。

ドゥエーリは刃で3回攻撃する技。発生が早く、アルカナホーミングを使えば追撃できるので、連続技に組み込もう。プラグノースは当て身系の超必殺技。出始めをつぶされることは無く、地面スレスレを攻撃する技以外なら受け止めて反撃できる。

ヴァストールクの効果中は、防御力が低下する代わりに攻撃力が上昇。逆転を狙うときは惜しまず使おう。スパスィエーニイの効果中は、アルカナ必殺技の攻撃回数が増加する。

スミェールチは、カシマールが巨大な剣を振り下ろす強烈な一撃。発生は遅いが、攻撃範囲が広くガード不能なので、離れた位置から相手の意表を突いて出していきたい。

ダガートカの剣を掲げているモーション中は、相手の攻撃を何発でも相殺できる。

聖霊カシマールが巨大な剣を振り下ろすスミェールチ。その攻撃はまさに圧巻！

## アルカナ特性解説

罪のアルカナは、各技を使うたびに自身が少しダメージを受ける、チルピエーニイという属性効果がある。その代わりに、クセはあるが強力な技を持っているのだ。

クラースヌイは、立ちE、しゃがみEの最大タメが、固有の飛び道具に変化する。スキが小さいので、画面中央で立ちE最大タメを当てた後でも、間合いやキャラによってはヒット、ガードを問わず追撃が間に合う。

アサーダはしっぽを突き刺す多段攻撃で、斜め上に攻撃する→↓↘版は空中ガード不能、斜め下に攻撃する←↓↙版は下段だ。発生は遅いがスキが小さいので、どちらもヒット後は追撃を決められる。

ザサータはトラップを設置する技で、画面内に3個まで設置可能。トラップに相手の攻撃が当たると、展開して攻撃判定が発生する。相手の攻撃を邪魔してくれるので、起き攻めの保険などにも使えそうだ。

ジェールトヴァの効果中は、自身の体力が少ないほど攻撃力が上昇。逆転を狙うにはもってこいだ。スヴィチーリシシィの効果中は、全攻撃で相手の体力をケズれるようになる。

プリガヴォールは、相手の真下から発生する空中ガード不能の飛び道具で、ヒット時は相手を捕らえて攻撃。発生が早いので、アルカナフォースからの反撃や連続技のほか、空中に居る相手を狙って使っていきたい。

プリガヴォールヒット時は、相手を宙に拘束して無数のしっぽで攻撃する、ド派手な演出に！

### 鏡のアルカナ　技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| | デフレクシオ | 立ちEorしゃがみE最大タメ（地） |
| | ファスマ | ←↙↓↘→＋E（地／空） |
| | スペクルム | →↘↓↙←＋E（地／空） |
| | ファンタシア | ↙→↘↓↙←↘＋E（地／空） |
| ブラスト | バラトロ | CE同時押し（地） |
| フォース | ラルア | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | プリズマ | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

### 罰のアルカナ　技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| | スィーニー | 立ちEorしゃがみE最大タメ（地） |
| | シトゥイーク | ↓↘→＋E（地） |
| | メエーチ | →↓↘＋E（地／空） |
| | ダガートカ | ↓↙←＋E（地） |
| | ドゥエーリ | ↓↘→↓↘→＋E（地／空） |
| | プラグノース | ↓↙←↓↙←＋E（地） |
| ブラスト | ヴァストールク | CE同時押し（地） |
| フォース | スパスィエーニイ | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | スミェールチ | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

### 罪のアルカナ　技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| | クラースヌイ | 立ちEorしゃがみE最大タメ（地） |
| | チルピエーニイ | アルカナ必殺技使用時に自動発動 |
| | ボーリ | ↓↘→＋E（地／空） |
| | アサーダ | →↓↘or←↓↙＋E（地） |
| | ザサータ | →↘↓↙←＋E（地／空） |
| | スリオーズイ | ↓↘→↓↘→＋E（地） |
| | クローフィ | ↓↘→↓↘→＋E（空） |
| ブラスト | ジェールトヴァ | CE同時押し（地） |
| フォース | スヴィチーリシシィ | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | プリガヴォール | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

**あるかな2 よろずメモ**　**●鏡のアルカナ補足:**スペクルムは飛び道具を跳ね返しても消えず、持続時間中は何発でも跳ね返せる。　**●罰のアルカナ補足:**ドゥエーリは発生が早く、さまざまな技から連続ヒットさせられる。比較的簡単に連続技を伸ばせるぞ。　**●罪のアルカナ補足:**技使用時に受けるダメージは技によって異なり、ザサータはダメージが大きい。また、体力がゼロの状態でも各技を出すことは可能だ。

## 愛のアルカナ

| | | |
|---|---|---|
| | フェンガリ | 立ちEorしゃがみE（地） |
| | トラベズィオ | 2段ジャンプ下降中にレバー上方向（空） |
| | ロズ スフェラ | ↓↘→＋E（地／空） |
| | ロズ トクソ | →↓↘＋E（地／空） |
| | ロズ キクロス | ↓↙←＋E（押しっぱなし）（地／空） |
| | トリス スフェラ | ↓↘→↓↘→＋E（地／空） |
| | ウラニオ トクソ | →←↙↓↘→＋E（地／空） |
| ブラスト | エクリクシ | CE同時押し（地） |
| フォース | プラニタリオ | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | イリオス スフェラ | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

[illegible]

### アルカナ特性解説

スピードの遅い誘導弾のロズ スフェラ、前方にレーザーを放つロズ トクソと、優秀な飛び道具がそろっている。また、飛び道具を吸収して誘導性の高い弾を撃ち返すロズ キクロスがあるので、相手の飛び道具にも対処しやすい。超必殺技には誘導弾を3発放つトリス スフェラ、巨大なレーザーを放つウラニオ トクソがあり、攻めのきっかけ作りや連続技にも役立つアルカナだ。

新属性効果のフェンガリは、立ちE、しゃがみEの出始めから攻撃終了までに、飛び道具を跳ね返す能力が付加される。アルカナブラストのエクリクシは、各キャラの必殺技をロズ スフェラ、ロズ トクソ、ロズ キクロスでキャンセルできるようになるぞ。

アルカナブラストの効果中は、キャラの必殺技を当てた後、キャンセルして3種類の必殺技を出せるようになる。新たな連係を作り出せそうだ。

## 雷のアルカナ

| | | |
|---|---|---|
| | ファリィム | 立ちEorしゃがみE（地） |
| | エンスィーム | →→（地） |
| | スカルト エルム | ↓↘→＋E（地／空） |
| | クリィーオフ | 相殺発生時に→↓↘＋E（地／空） |
| | フェアルグ ロルグ | ↓↘→↓↘→or↓↙←↓↙←＋E（押しっぱなし）（地／空） |
| | エムローン エナッド | →↘↓↙←→＋E（地） |
| ブラスト | ドリィハロッグ | CE同時押し（地） |
| フォース | キァルト ヴェルサ | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | プロデュール アナム | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

一部の動作に相殺判定を付加させる属性効果が特徴的。基本的な性質に大きな変化は無いぞ。

### アルカナ特性解説

属性効果の基本的な性質は、前作と同じ。フロントステップの出始めと、立ちE、しゃがみEの出始め～タメ中に相殺判定が付加されるぞ。

スカルト エルムは、相手の頭上から雷を落とす飛び道具。クリィーオフは相殺中のみ出せる、雷のアルカナらしい技。出始めに無敵時間があり、ヒット時は壁に吹っ飛ばす。

フェアルグ ロルグは、↓↘→↓↘→で相手の位置から奥に、↓↙←↓↙←で相手の位置から手前に向けて、3連続で雷を落とす。ボタン押しっぱなしで発動を保留できるが（離すと発動）、前作と違い攻撃を受けるとヒット、ガード問わず雷が消えてしまう。

アルカナブラストのドリィハロッグは前作のアルカナフォースで、ホーミング移動に相殺判定が付く。アルカナフォースのキァルト ヴェルサは、効果中に相手の攻撃を地上でガードすると、自動的に相殺が発生する。

相殺後は両者五分の状況なので、発生の早い技や無敵技、クリィーオフを出して相手の技をつぶすといい。

相殺を起こしやすいので、その後の駆け引きがカギとなる。

## 時のアルカナ

| | | |
|---|---|---|
| | 因果の意（いんがのい） | 立ちEorしゃがみE最大タメ（押しっぱなし）（地） |
| | 塵染の意（じんせんのい） | ←←（地） |
| | 虚空の意（こくうのい） | →＋D（地） |
| | 離縛の意（りばくのい） | ↓↘→＋E（地／空） |
| | 無量光の意（むりょうこうのい） | ↓↘→↓↘→＋E（地／空） |
| | 離言説の意（りごんせつのい） | CE同時押し（地） |
| | 金剛輪の意（こんごうりんのい） | ABC同時押し（地／空） |
| | 本不生の意（ほんふじょうのい） | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

時のアルカナは、主力の無量光の意の性能が変更された。連続技を新たに考えよう。

### アルカナ特性解説

時のアルカナは、相手の動きやタイムカウントを止めたり、自身の分身を作り出すなど特殊な技が多い。離縛の意と無量光の意は、性能が変わっているのでチェックしておこう。

離縛の意は発生と弾速の遅い飛び道具で、相手に当たると破裂する。破裂部分にも攻撃判定はあるが、飛び道具部分から連続ヒットしない。連続技に組み込むには工夫が必要だが、固めには使いやすい技だ。

無量光の意は、ヒットさせると相手の時間を一定時間停止させ、そこに追撃を決められる。硬直時間が長いのが難点だが、アルカナホーミングを使えば若干早く動けるので、研究次第で伸びる可能性がある。

アルカナブラストの離言説の意は、効果中にタイムカウントを加速させる。リードしているときに役立つ!?

なお、本作はボタン操作の変更により、因果の意をタメていてもCボタンを使える。連係の幅が広がるぞ。

発生、硬直にやや難があるものの、見返りは大きい無量光の意。空中でも使えるので要研究だ。

## 樹のアルカナ

| | | |
|---|---|---|
| | 摂取 | 立ちEorしゃがみE（地） |
| | 蔦 | ↓↘→or→↓↘＋E（地／空） |
| | 引き寄せ | 蔦ヒット時に←＋E（地／空） |
| | 種蒔き | ↓↙←＋E（押しっぱなし）（地／空） |
| | 養分吸収 | ↓↘→↓↘→＋E（地／空） |
| | 花満開 | ↓↙←↓↙←＋E（地／空） |
| ブラスト | 光合成 | CE同時押し（地） |
| フォース | 恵みの光 | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | 禁断の実と花 | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

体力を回復するアクションが多い樹のアルカナ。こまめに回復を重ねて粘り強さを見せ付けろ！

### アルカナ特性解説

新たな属性効果の摂取は、立ちEやしゃがみEをヒットさせた際に、ダメージの一部を吸収して体力を回復するというもの。最大タメ以外でも効果が得られるので覚えておこう。

養分吸収はツタで相手を拘束し、体力を吸収する技。拘束中にレバガチャ＆ボタン連打をすると、ダメージと体力の回復量が増加する（相手も同様の操作で抵抗可能）。発生の早さを生かし、連続技に組み込もう。

光合成中は、ヒット時に相手の体力を吸収して回復する効果が、投げ技以外の全技に付加される、僅差で負けているときは特にありがたい。

恵みの光中は、少しずつだが体力が回復し続ける。ダメージを受けている最中にも回復するので、倒されなければ確実に体力を回復できるぞ。

空中ガード不能のしゃがみEで体力を吸収できるのがうれしい。積極的に狙おう。

体力を多く吸収できる超必殺技の養分吸収。ギリギリの攻防で使うと効果的だ。

あるかな2 よろずメモ ●雷のアルカナ補足：以前の記事で「雷のアルカナブラスト中はガードすると相殺が発生」とお伝えしたが、今回の本文で解説しているように、この効果は最終的にアルカナフォース中のものとなった。アルカナブラストは前作でのアルカナフォースと同じ効果で、ホーミング移動中に相殺判定が付加される、というものだ。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | 磐石(ばんじゃく) | 立ちEorしゃがみE (地) |
| | 岩戸(いわと) | →+D (地) |
| | 要石(かなめいし) | →↓↘+E (地／空) |
| | 開地門(かいちもん) | ←↙↓↘→+E (地／空) |
| | 開地門 殺鬼道(かいちもん さっきどう) | →←↙↓↘→+E (地／空) |
| | 開天府 滅鬼陣(かいてんぷ めっきじん) | ↓↘→↓↘→+E (地) |
| | 開人戸 浄神符(かいじんこ じょうしんぷ) | CE同時押し(地) |
| | 地霊尊 軍奉行(ちれいそん いくさぶぎょう) | ABC同時押し(地／空) |
| | 大土神 大祓詞(おおつちのかみ おおはらえことば) | ↓↘→+ABC同時押し(地) |

## アルカナ特性解説

盤石は立ちEのタメ中に立ちガード判定が、しゃがみEのタメ中にしゃがみガード判定が付き、岩戸は→+Dの移動中に立ちガード判定が付く。

開地門は中距離からのけん制のほか、空中復帰不能時間が長いので連続技にも組み込みやすい。巨石を発生させ落下させる要石は、相手の上空から攻め込むときや、起き上がりを攻めるときに役立つ。

開天府 滅鬼陣は、相手の頭上から発生する踏み付け攻撃。発生が早く空中ガード不能で、ヒット時は相手が長時間ダウンする。相手の飛び道具や空中への逃げに合わせよう。

アルカナブラストの開人戸 浄神符は、ガードができなくなる代わりに、攻撃をくらってものけぞらなくなる(相手をロックするタイプの技や投げ技はくらってしまう)。アルカナフォースの地霊尊 軍奉行と違って防御力は上がらないものの、動きが遅くならないのが利点だ。

アルカナブラストを発動すれば、相手はうかつに手を出せない。強引に攻め込もう!

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | 操火将(そうかしょう) | 立ちEorしゃがみE最大タメ(地) |
| | 火仙弋(かせんよく) | ↓↘→+E (地／空) |
| | 火攻焔(かこうえん) | →↘↓↙←+E (押しっぱなし)(地／空) |
| | 轟天焦(ごうてんしょう) | ↓↘→↓↘→+E (地／空) |
| | 火孔覇(かこうは) | →↘↓↙←→+E (地／空) |
| ブラスト | 操火統帥(そうかとうすい) | CE同時押し(地) |
| フォース | 跳澗閻羅(ちょうかんえんら) | ABC同時押し(地／空) |
| ブレイズ | 插翅大聖(そうしたいせい) | ↓↘→+ABC同時押し(地) |

## アルカナ特性解説

属性効果の操火将は、立ちE、しゃがみEが最大タメ時にガード不能となる。崩し手段として使えるぞ。

火仙弋は、地上だと斜め上に、空中だと斜め下に炎の弾を放つ。スキが小さく、特に空中版は地上の相手へのけん制として優秀だ。巨大な炎を放つ火攻焔はガードされても有利なので、画面端での連係に交ぜよう。

超必殺技の轟天焦は、出始めに無敵時間があり相殺が起こらないので、切り返しに重宝する。轟天焦は連続技に使いやすいが、前作と違ってヒット後の追撃は決めにくい。

操火統帥は、各種ステップ、各種ジャンプ、2段ジャンプ、空中ダッシュ(前後)の軌道上に、攻撃判定のある炎が発生するようになる。

ジャンプやダッシュをすると、キャラの後を追うように炎が発生する操火統帥。ジャンプ～空中ダッシュor2段ジャンプなどとすれば、連続で炎を出せる。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | フォルティア | 立ちEorしゃがみE (地) |
| | オーラ | 2段ジャンプ後、再度ジャンプ入力 |
| | | 空中ダッシュ(前後)後、再度空中ダッシュ(前後)入力 |
| | ヴェロクス | ↓+D (空) |
| | スクトゥム | ガード硬直中に→+D (地／空) |
| | シキリス | ↓↘→+E (地／空) |
| | ヴェルテクス | ↓↙←+E (地／空) |
| | ファルクス | ↓↘→↓↘→+E (連打)(地／空) |
| ブラスト | アルタリア | CE同時押し(地) |
| フォース | リベラリス | ABC同時押し(地／空) |
| ブレイズ | アブ-オレオ | ↓↘→+ABC同時押し(地) |

## アルカナ特性解説

3段ジャンプor2回空中ダッシュが可能となるオーラや、ガードキャンセル→+Dが無敵状態で相手を押し戻すようになるスクトゥムは、本作でも健在。新属性効果のフォルティアは、立ちEとしゃがみEがジャンプキャンセルできるようになるものだ。

一定距離を進んだ後に自キャラを追尾するシキリス、ヒット時に追撃可能な竜巻を設置するヴェルテクスは、けん制や連係に使いやすい。新システムであるアルカナホーミングとの相性がいいのもポイントだ。

そして注目すべきは、アルカナブラストのアルタリア。効果中は、空中でのジャンプキャンセルの代わりに、空中ダッシュでのキャンセルが可能となる。連続技や連係を発展させることができそうだ。

発生が早い上に瞬時に画面端まで届く飛び道具のアブ-オレオは、本作でもアルカナフォースやスクトゥム後の反撃として狙っていけるぞ。

本作でも最速の飛び道具、アブ-オレオ。スクトゥムでスキの大きい技を空振りさせた後がチャンス。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | エツェン | 立ちEorしゃがみE最大タメ(地) |
| | ズィヒェル | ↓↘→+E (地／空) |
| | シェーレ | →↓↘+E (地／空) |
| | ファレン | ↓↙←+E (地／空) |
| | マルテルン | ↓↘→↓↘→+E (地／空) |
| ブラスト | フェァデルプ | CE同時押し(地) |
| フォース | フルーフ | ABC同時押し(地／空) |
| ブレイズ | シュヴーァ | ↓↘→+ABC同時押し(地) |

## アルカナ特性解説

ズィヒェル、シェーレ、ファレン、マルテルンは、自身をゆっくり追いかける影から攻撃が発生。ボタン押しっぱなしで発動を待機でき、その間はレバーで影を操作可能。ボタンを離すと発動する。待機中に本体が攻撃を受けると技が解除されるほか、本作では技が発動していても、本体が攻撃をくらうと影が暗くなり、攻撃判定が無くなってしまうので注意。

エツェンは新たな属性効果で、立ちEとしゃがみEの最大タメが、ヒット時に相手を無力な姿に変身させるようになる。短時間で元に戻ってしまうので、急いで追撃しよう。

アルカナブラストのフェァデルプは、効果中に影が相手を追いかけるように。接近戦での連係を狙いたいときに、位置調整が楽になるぞ。

そして、相手を無力な姿に変えるコマンド投げ、アルカナブレイズのシュヴーァも健在! 発生が早く、暗転後に回避されることは無い。

無力化させた相手の姿が特徴的なシュヴーァ。果たして新キャラたちはどんな姿に……。

**あるかな2 よろずメモ**

●**火のアルカナ補足:**火孔覇はヒット後に追撃を決めにくくなったが、新システムのアルカナホーミングを使えば簡単に追撃できる。ホーミングゲージの残量に応じて使っていこう。

●**闇のアルカナ補足:**本体が攻撃をくらうと影の攻撃判定が無くなるので、前作のような相打ちOKの使い方はできない。だが、発動後にガードする分には攻撃判定が残るので覚えておこう。

## 魔のアルカナ

ディウー・モール

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | ランクール | 立ちEorしゃがみE最大タメ（地） |
| | アンプワゾネ | ↓↘→＋E（地／空） |
| | デシリュール | →↓↘or←↓↙＋E・任意のレバー方向（地／空） |
| | サクリフィス | ↓↘→↓↘→＋E（地） |
| | ミルワール | ←↙↓↘→←＋E（地／空） |
| | アンヴァリデ | →↘↓↙←→＋E（地／空） |
| ブラスト | スィムティエール | CE同時押し（地） |
| フォース | アバトワール | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | エグゼキュスィオン | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

トリッキーな移動技のデシリュールとミルワール、

### アルカナ特性解説

新属性効果のランクールは、立ちE、しゃがみEの最大タメに、体力が少しずつ減少する毒効果が付加される、というもの。ヒット時はもちろん、ガード時も毒効果を与えられるぞ。

アンプワゾネは、本作では早めのタイミングでアルカナホーミングが可能。これを使えば、本体が連続で攻撃を仕掛けられるぞ。

スィムティエールの効果中は、飛び道具を含む全ての攻撃が、当てたときに相手のパワーゲージを減らせるようになる。ヒット時だけでなく、ガードさせたときにも効果があるぞ。

デシリュールは出現後に行動可能となるのが若干早くなった。幻惑してガードを崩せ！

アンプワゾネはアルカナホーミングが可能。ガードさせつつ使えば、そのまま攻め込める。

## 水のアルカナ

ニプトラ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | カデュス | 立ちEorしゃがみE最大タメ（地） |
| | プルヴィア | ↓↘→＋E（地／空） |
| | スティリア | ↓↙←＋E（地／空） |
| | カタラクタ | →↓↘＋E（地／空） |
| | ニトルム | レバー1回転＋E（地） |
| | プレプルヴィウム | ↓↘→↓↘→＋E（地／空） |
| ブラスト | ニンバス | CE同時押し（地） |
| フォース | プグナクルム | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | レグヌム | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

### アルカナ特性解説

相手の攻撃を防いでくれる水玉が特徴的な水のアルカナ。水玉にはやられ判定があり、攻撃を受けると1発だけ無効化して消える点は前作同様だが、身にまとうまでの手順が変わっているので注意したい。

まず、プルヴィアで目の前に水玉を設置。この水玉は、設置した場所にとどまる。そして、プルヴィアの水玉を設置した状態でスティリアを使うと、水玉を一つ引き寄せて自分の周囲にまとえる。複数の水玉が設置されていた場合は、最後に設置した水玉を引き寄せるぞ。

カタラクタはプルヴィアやスティリアの水玉から水流が発生する攻撃。プレプルヴィウムはプルヴィアを一気に3個設置する技で、ニトルムは画面暗転後に回避されない投げ技だ。

最後に、アルカナブラストのニンバスついて。効果中に通常技を当てると、ガード硬直時間やのけぞり時間が長くなる、というものだ。

アルカナブラスト効果中は、通常技のガード硬直時間が長くなるため、相手を固めやすい。

## 鋼のアルカナ

オレイカルコス

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | オニュクス | 立ちEorしゃがみE最大タメ（地） |
| | エネルゲイア | ←＋E（地） |
| | クリオドゥース | ↓↘→＋E・任意のレバー方向（地／空） |
| | プテリュクス | ↓↙←＋E（地／空） |
| | エピドシス | →←↙↓↘→＋E（地） |
| | イスキューロン | ↓↘→↓↘→＋E（地） |
| | スクレーロン | ↓↙←↓↙←＋E（地） |
| | ディカイオーシス | レバー1回転＋E（地／空） |
| ブラスト | アミュンテーコン | CE同時押し（地） |
| フォース | エリュシオン ペイドン | ABC同時押し（地／空） |
| ブレイズ | エスカトン ピュール | ↓↘→＋ABC同時押し（地） |

パワーゲージのシステムや自身を強化する超必殺技など、ややクセが強め。活用法を研究しよう。

### アルカナ特性解説

鋼のアルカナは、攻撃をしてもパワーゲージがたまらない代わりに、エネルゲイアで任意にパワーゲージをためられるのが特徴だ。

クリオドゥースは、相手に向かって剣を飛ばす技。↓↘→＋E後にレバーを入れておくと、相手の位置を中心としたレバー方向から剣が発生する。プテリュクスは相手の攻撃を防ぎ、移動を妨害する盾を設置する。

エピドシスは、二つの必殺技とディカイオーシスを3段階にレベルアップできるほか、本作では立ちE、しゃがみEにも対応。レベルが上がるごとに、攻撃力上昇＆ガード時のガードクラッシュ時間が長くなるぞ。高レベルの立ちE、しゃがみEは、連続技のほかガード崩しにも役立ちそうだ。ディカイオーシスは、クリオドゥースと同じ剣を相手の周囲から飛ばす。Lv3のケズリダメージは健在だ。

アミュンテーコンの効果中は、必殺技＆超必殺技の性能がLv3になる。エピドシスを使わなくても強力な技が使えるので、主力になる可能性も⁉

エピドシスでLv3まで強化できれば、その後の展開が有利に。

## 迷ったらまずはこれで遊んでみよう！ おすすめアルカナ ～初級編～

キャラは決まったけど、アルカナがたくさんあって困る。そんな人は、ここで紹介するアルカナを選んでみよう。

### 火のアルカナ　ランゴン

飛び道具、崩し、無敵技がそろった、バランスがいいアルカナ。地上だと斜め上に、空中だと斜め下に撃つ飛び道具の火仙弋は、けん制技として優秀。ガード不能の立ち＆しゃがみE（最大タメ）は崩しに役立ち、しゃがみEならホーミングキャンセルから追撃が狙える。防御面では無敵技の轟天焦が、起き上がりやガードキャンセル後の攻防などで役立つぞ。

起き上がりに出しやすくなった轟天焦。相手の攻めがキツくて困ったときは、この技を出して切り返すべし！

### 風のアルカナ　テンペスタス

風のアルカナはホーミングゲージの回復が早く、3段ジャンプや2回空中ダッシュが可能など、機動力が向上。ブーメランのように戻ってくる飛び道具のシキリスは、けん制や攻めの布石に使いやすく、攻め込まれたときは相手を押し戻すガードキャンセル→＋Dが役立つ。アルカナブレイズのアブ-オレオは発生が非常に早く、反撃として決めやすいぞ。

シキリスは単体でも使いやすいが、アルカナホーミングを使うとさらに硬直が減少。慣れてきたら取り入れよう。

**あるかな2 よろずメモ**

●**水のアルカナ補足**：前号ではプレプルヴィウムを使うと水玉を3個引き寄せると紹介したが、これは開発段階の仕様で、最終的には水玉を3個設置する技に変わっている。

●**アルカナ選び補足**：新しく追加されたアルカナはクセの強いものばかりだが、罰のアルカナは比較的使いやすい。崩し、飛び道具、連続技用の超必殺技などがあり、攻撃面を強化できる。

# アルカナSIGNALS!

冬ももうすぐ終わり、兵藤です！　つ、ついに私にも『2』出演のオファーが来たんですよぉ!!　私の新たな晴れ姿は、ぜひ稼動後に……。あ、私事で失礼しましたっ！　今月も「アルカナ」の投稿作品と最新情報をお届けします！

## 使用キャラは決めました？
## アルカナGALLERYS！

魅力的な17人の聖女、だれを使うか、だれを描くか悩みどころ？　今月も秀逸な聖女たちのイラストを一挙にご紹介します！

（宮城県　銀漢君）
☆中国の歴史と科学力は健在の美凰さん。『2』でもいろんな意味で破壊力満載!?

（神奈川県　茶草君）
☆『1』のポスター風に百分身!? これぞ『このはなハート』の術！

（千葉県　Taku君）
☆最速でいただいたシスターズの投稿です！　その宿命、物語では描かれるのでしょうか？

（茨城県　mikoko君）
☆フィオナさん、妖精さんとほんわかくつろぎ中？　お話がシリアスっぽいですが、癒し系は健在か否か!?

（東京都　上原キノ君）
☆ひそかにお子様率が高い聖女の方々。この中で最年長は……このはさん!?（汗）

（東京都　QQQ君）
☆容姿や生い立ち、技の数々に注目が集まるドロシーさん。ぜひゲーセンでも、このような華やかなステージを！

### 新聖女投稿数No.1
## ゼニア戦杭部

稼働前から大人気のゼニアさん。その人気の秘密に迫りますっ！

（群馬県　[illegible]田逸花さん）
☆やはり特徴的なのはその戦杭ですね。クール＆無骨さ、これぞ新時代の華!?

（鳥取県　コニャック君）
☆「戦闘中よそ見してても勝ちそう（裏面より）」い、いわれてみれば確かにそんなイメージがっ!?

## アミューズメント・エキスポで『アルカナ2』ついに公開!!

去る2月15日～16日、幕張メッセで開催されましたAOUアミューズメント・エキスポ2008！　我らが『アルカナハート2』の出展も、大いに盛り上がりましたっ！

ブースではシングル台、対戦台のどちらの筐体にも始終長蛇の列が！　大型モニターでPVも公開され、会場の皆さんの心をガッチリ掴んでいた模様です。ちなみに左の画像は、出展ブースで使われていたインストカードのもの。おなじみはぁとさんに加え、彼女のライバル（？）、ペトラさんも出演してますね～。見事なお嬢様っぷりとていねいな解説、感謝です！

いち早くプレイしたいという方々で、ブース内は常に満員御礼！

ブースに御苑女学園の生徒が!?　技表カードをいただきました！

あるかなひみつメモ　当「アルカナSIGNALS!」コーナーでは、『アルカナハート』シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら↓
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail.arcanaheart@arcadiamagazine.com

# 本誌連動の動画コンテンツ開始！

月刊アルカディアから飛び出した携帯サイト

# アルカディアモバイル

## 本誌記事と連動した攻略記事をチェック！

アルカディアモバイルでは「月刊アルカディア」の記事と連動した攻略動画や、最新ゲームやムックのPVなどさまざまな動画コンテンツが配信中だ！

本誌の画面写真だけではなかなか理解しづらい部分があった記事を補足する動画など、プレイヤーの理解度をアップするコンテンツが順次追加予定となっているぞ。特に第3回となる「Deathsmiles」は難度の高い攻略ポイントを動画でチェック可能に！

『鉄拳6』のコンテンツも順次充実させていく予定だ！

また、本誌内ではスペースの関係で掲載し切れなかった、最新ゲームの開発者やコンポーザーへのインタビューの完全版などもバッチリ掲載。さらに、月刊アルカディア3月号と連動した「三国志大戦検定」のようなオリジナルコンテンツも増えていく予定なのお楽しみに！

## アーケード関連ニュースやレアな待ち受けをチェック！

随時更新の最新Newsでは、普段の生活では見逃しがちなアーケード関連の最新情報をお届けしているぞ。稼動前のタイトルにいち早く触れることができる貴重なロケテスト情報も、店舗へのアクセスマップ付きの掲載しているのでぜひ活用してほしい。
メーカー様ご協力のもと、貴重なイラストを使用した待受画像もぞくぞくと追加配信予定！
キミの好みのタイトルが見付かるかも!?

アルカディアモバイル

2/7 オリジナルコラム、攻略ページ、新作紹介ページ更新！

待ち受け画像配信中！
『ダイナマイト刑事EX』
描き下ろし画像追加!!

新作タイトル紹介!!

闘劇魂MAX2のPVを配信中!!

**人気ライターコラム、攻略情報などバックナンバーがいつでも読める！**

QRコードで、らくらくアクセス

月額315円（税込）

**DoCoMo**
メニューリスト
→TV／ラジオ／雑誌
→雑誌
→アルカディアモバイル

**au**
EZトップメニュー
→TV・ラジオ・マガジン
→マガジン
→アルカディアモバイル

**SoftBank**
→メニューリスト
→TV・ラジオ・雑誌
→出版・雑誌
→アルカディアモバイル



株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話：0570-060-555（代表）　http://www.enterbrain.co.jp/

# プライズワンダーランド

アイコンの見方

**今月もオススメアイテムが盛りだくさん！　3月といえば卒業シーズン。……別れの季節の寂しさを、プライズとの出会いが癒してくれること間違いなし!?**

### 北斗の拳 ライガとフウガのトレイ
セガ／3月下旬／全2種

カサンドラ監獄の門番、ライガとフウガの壮絶な最期をモチーフにした、ちょっとマニアックな小物入れ。

### MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラ サマービーチフィギュア
セガ／3月下旬　全2種

『MBAC』のヒロイン、アルクェイドと秋葉を立体化！ ゲーム中では見られないセクシーな水着姿を、その目にしかと焼きつけろ!!

### ヱヴァンゲリヲン新劇場版 フィギュアセットVer.2
セガ／3月中旬／全2種

綾波とアスカのミニフィギュア。開閉できるロッカーや、バケツなどの付属物により、学校生活のひとコマを再現できるぞ。

### プッシュ!ヘリコプター
タイトー／3月下旬　全2種

赤外線コントロール可能なミニヘリコプターがプライズに。上昇＆下降、ホバリングが、簡単操作で楽しめる！

### beatmania IIDX フィギュアコレクションVol.2
KONAMI／登場中／全2種

キャラデザのGOLI氏が監修を務めるビーマニフィギュア。第2弾はセリカとシアが登場だ！

### ドラゴンボールZ NEOハイクオリティキーホルダー
バンプレスト／3月下旬／全4種

精巧な造形とデザインにこだわったキーホルダーが誕生。記念すべき第1弾は、人気のフリーザ編がモチーフだ。

### 仮面ライダーキバ フィギュアキーホルダー
バンプレスト／3月中旬／全5種

好評放映中の『仮面ライダーキバ』が、早くもキーホルダーとしてプライズに登場！

### 機動戦士Zガンダム DXアグレッシヴポーズ フィギュアインパクト
バンプレスト／3月下旬／全1種

ダイナミックなポーズを再現するフィギュアシリーズが、クリアパーツで進化を遂げた！

## 今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は57ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

## にんきもの

### カピバラさん どーんとでっかいぬいぐるみ 2008年ver
バンプレスト／3月／全2種

女性層に人気を博した「カピバラさん」が復活！　50センチのビッグサイズぬいぐるみは圧巻だ。

### これが生カピバラだ!!

（撮影地　東京上野動物園）

【カピバラ豆知識】「草原の支配者」という意味の名を持つ、巨大なネズミ。実は泳ぎが得意で、漢字では「水豚」と表記される。陸地と水中、得意なのはどっちなんだよ!?　とツッコミどころが満載。

# 国境を越え世界の猛者たちが日本へ！



サムライスピリッツ閃

- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：3D剣戟格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2008年4月17日稼動予定
- ■使用基板：TAITO Type X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります

TEXT:ねぎ



**いよいよ稼動開始日が迫ってきた『サムライスピリッツ閃』。今回も前号までと同様、新旧登場キャラの情報をお届けするぞ。新キャラの中には、どこかで見たことがあるようなキャラも……？　一閃や駆け引きの基本など、システム関係の情報もお見逃しなく!!**

## キム・ヘリョン

## 誕生する鳳凰の系譜

朝鮮王朝の武人キム・ヘリョン。

目前の悪事を見過ごせない彼は、今まで何人もの悪人を倒してきた。特使の護衛として日本を訪れていた彼は、暗殺者アンジェリカの殺人現場に出くわす。

キムが一言を発する間もなく、襲われた男は血の海に倒れた。この惨事に彼は棍を構えるとアンジェリカに向かって突進した。

――打ち合わせること十五合。

長引く戦いを不毛と思ったのか、アンジェリカは跳躍すると、夜の闇に溶け込んだ。謎の女暗殺者……。彼女に己の罪を償わせるため、またその背後に巨大な悪の存在を感じたキムは彼女のあとを追うのだった。

年齢:24歳　血液型:B型
身長:175cm　体重:64kg
流派:棒術
好きなもの:人々の笑顔
嫌いなもの:悪

『サムライスピリッツ』シリーズに、ついにご先祖様が殴りこみ!? SNKの対戦格闘ゲームで、名前はキム。と言われたら、やっぱりあの人を想像するだろう。本作のキムは双刃棍による攻撃が主体。得物のリーチの長さから、中距離戦がメインになるかと思いきや、半月斬、飛燕斬、鳳凰脚など、蹴り関係の技もかなり充実しているようだ。むしろ蹴りが本命なのか!?

**豊富な蹴り技にも注目!!**

# ヴァルター

## 鋼の要塞

年齢:31歳　血液型:A型
身長:204cm　体重:108kg
流派:紅獅子流傭兵術
好きなもの:騎士団の仕事
嫌いなもの:日々の鍛錬を怠ること

モーントシャイン・ドラッヘ帝国"紅き獅子聖騎士団"の騎士ヴァルター。

彼の国もまた、フランス革命の余波を受けていた。ヨーロッパ各地に波及し、激化していく革命に対し、各地から支援が求められたのだ。

国内では、鎮圧のために各地へ派遣する部隊が編成されつつあった。だがその最中、ヴァルターは"軍を派遣し、手薄になった帝国内に革命をもたらす"という計画の存在を知る。

ヴァルターは騎士団団長の許可を得て、この調査に乗り出した。だがこの計画が、自身の予想をはるかに超える物であることを、彼はまだ知らなかった。

## 主を守る巨体の騎士 その防御はまさに鉄壁!?

皇帝に忠義を尽くし、友を大切にするヴァルターは、まさに騎士の鑑といえる人物。バスタードソードによる大振りの攻撃は威力がありそう。盾を持っているだけに、防御性能も気になる。

# ブラック・ホーク

## 気高き地球(テラ)の戦士

"黒き鷹"の異名を持つブラック・ホーク。ホークポジションという低姿勢の構えから、多彩な派生技をくり出す。

## 目的は仇討ち。さあ、狩りの時間だ!!

"黒き鷹"彼はその意を持つ名の、ネイティブ・アメリカン戦士だった。

ある日、彼は一族の預言者から「お前の父を殺した男が見える」という予言を受ける。彼は数年前に父を殺されていた。彼の父はアメリカ独立戦争の際、協力を求められ、アメリカ軍に参戦していた。その際に軍内で行われていた捕虜への苛烈な拷問を制止しようとし、反発した将校に殺害されていたのだ。

それから時は流れ……。彼は一族の中でも屈指の戦士となっていた"今ならば……"彼は預言者の指し示す方角、東に向けて旅立つのだった。

年齢:26歳　血液型:A型
身長:176cm　体重:64kg
流派:我流
好きなもの:部族の仲間たち
嫌いなもの:侵略者

## おなじみ"一閃"もやっぱりあった!

一発逆転の代名詞として、旧シリーズから親しまれてきた一閃。本作でもその一閃はこれまでの例に漏れず、最強の一発逆転技として活躍しそうだ。本作の一閃は、1ラウンドに1回だけ、自分の体力が残り2割ほどまで減ると、体力ゲージの周囲が赤く点滅して使用可能になる。もちろん威力は超ド級!!

| 一閃 | 体力ゲージが赤点滅時に↓↙←→A+B |
| --- | --- |

今回の一閃は、特殊中段攻撃となっている。リーチは約1キャラ分と、一閃にしては短めで、安易に使うとガードされてしまうので注意。無敵時間の有無が気になるところだ。

# 幾多の死線をくぐり抜

## 疾風迅雷の蹴撃

## 服部半蔵

年齢：推定37歳　血液型：A型
身長：推定179cm　体重：60kg
流派：伊賀流
好きなもの：団子（推定）
嫌いなもの：反徳川陣営

半蔵の代名詞ともいえるモズ落とし、爆炎龍といった技は、もちろん本作でも健在だ。ちなみに、爆炎龍は怒り専用技で、発射前のタメも可能に。本作には飛び道具技がほとんど無いだけに、貴重な戦力となり得るか？

### 伊賀忍軍頭領、出陣!!

近頃、日本近海を不審な船がうろついているとの情報が徳川幕府のもとに届けられた。さらには国内の各所で異人の不法入国が目撃されていた。

徳川幕府は、このまま好き勝手をさせては沽券にかかわると判断し、服部半蔵にその調査を命じた。

調査を重ねる内に半蔵は、その怪しい異人たちは、天降藩の姫を狙っているということを突き止めた。しかし、時既に遅く、姫は天降藩を出藩した後であった。

この状況に只ならぬ気配を感じた半蔵は、事件の真相を追究するために姫捜索の旅に出るのだった。

「太平の世に波乱を起こそうというのか……。断じて許さぬ」

## 3D対戦格闘らしい空中連続技も可能！

それぞれのキャラは、3D対戦格闘ではおなじみの、相手を浮かせる攻撃を持っている。この効果を持つ攻撃はおもに縦斬り。浮かせた相手は地面に落下するまで無防備なので、もちろん追撃可能だ。威力の高い技や、出が速い技を複数回決めるなどして、より大きいダメージをたたき出そう!!

相手を浮かせ追撃でダメージアップ！

相手の浮きが高ければ、大斬りで追撃することもできる。カウンターヒットすると高さが変わる浮かせ技もあるぞ。

### 余命短し居合いの達人

## 橘右京

## 明日なき孤高の燕

年齢：27歳　血液型：AB型
身長：176cm　体重：41kg
流派：神夢想一刀流
好きなもの：孤独な自分を感じること
嫌いなもの：真の孤独

この年、公ではないものの徳川幕府から亜米利加へ視察団が派遣されることとなった。その視察団の中には、右京の想い人・小田桐圭の夫の名があった。しかし、視察団をのせた船は江戸から長崎の出島へ向かう途中で、消息を絶った。

夫の安否を気づかうあまり、小田桐圭までもが心労で倒れてしまう。謎の異国の船の存在を知った右京は、この事件にかかわりがあるものと見て、旅立ちを決意する。

「……」

この命が燃え尽きる前にと……。

連続攻撃や特殊な構えからの派生など、ツバメ返しはバリエーション豊富に。リンゴや咳き込みなどの演出はあるのか!?

# けた強豪たちも立ち上がる!

年齢:30歳　血液型:B型
身長:183cm　体重:50kg
三体数:B85・W57・H90
流派:なし　好きなもの:真紅のバラ
嫌いなもの:ネズミ

鮮やかな色彩が印象的なパワーグラデイション。本作では、着地とほぼ同時に追撃を出せる。これまでいわゆる強キャラになることが多かった彼女だが、本作ではいかに!?

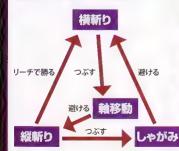
## シャルロット

### 永遠の戦乙女

### つねにエレガントなフランスの騎士

フランス革命の勢いはすでにフランス全土に及んでいた。しかし、ここで市民軍は王党派からの思いもよらぬ反撃を受ける。何者かが王党派に支援をしていることは明らかだった。
市民軍と共に戦っていたシャルロットは、その実態をつきとめるべく、フランスを出発した。
「市民諸君、革命は君たちの手で成し遂げてくれ。私は……フランスを守る!」
ようやく掴んだ有力な情報の示す先は——
なんと日本だった。

## 3Dならではの新たなかけ引き 基本となる構図を把握せよ!!

下の図は、本作の駆け引きを簡単に表したもの。注目したいのは、横斬りと縦斬り、そして軸移動の関係だ。縦斬りは威力が高めのものが多く、空中連続技の始点にもなる。だが縦斬りばかり狙い、避けられてしまっては本末転倒。いかにけん制の横斬りで軸移動を封じ、しゃがみを誘って縦斬りを当てにいくか。これが駆け引きの基本だ。ただし、実際には一部例外があるので注意。あくまでも基本として覚えておこう。

### 縦斬りは軸移動で回避!!

横斬りは上段攻撃が多く、しゃがみには弱いため、多用のしすぎは禁物。攻撃ばかりではなく、逆に相手の縦斬りを避けて、強烈な反撃を狙うことも重要だ。反撃のチャンスを逃さないよう、大振りな攻撃は特に、見てから避けられるようにしたい。

# アカデミー第五期開始！　注目の新要素を紹介!!

# QUIZ MAGICACADEMY V

**大人気稼働中のクイズ対戦ゲーム『クイズマジックアカデミー』に、最新作『V』が登場！　今回はその新要素について、いち早く予習していくぞ！**

クイズマジックアカデミー5
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日　：稼働中
■使用基板：ー



## 一人用の新モード「検定試験」開始！

検定試験担当
エリーザ先生

　なんと『V』では、クイズマジックアカデミー（以降QMA）シリーズでは『Ⅲ』の「個人授業」以来の一人用モード、「検定試験」が登場！　検定試験では通常のクイズの「雑学」、「スポーツ」などよりも、さらに細かなテーマが用意されているぞ。
　トーナメントとはまた違うジャンル分けで出される問題では、クイズの腕よりプレイヤーの知識の深さ、「うんちく」が試される!?

検定のテーマは写真の「コナミ」以外にも、食べ物や旅行など細かなものがさまざま。君の得意ジャンルもきっとある！

検定の内容は単純明快、25問の問題にひたすら答えるのみ！　より早く、より正確に答えてスコアを伸ばそう。ちなみに検定の担当は、今回新登場のエリーザ先生だ。

スコアに応じてランクが決定する。それに応じた量の魔法石やマジカも、もちろんもらえるぞ！

### 前作『Ⅳ』からの引き継ぎ要素は？

　『Ⅳ』をプレイしていた人は、カードネーム、キャラクター、マジックペット、カスタマイズアイテムを本作に引き継げる。ただし、マジペはマジックエッグに還元されて引き継がれるため、ペット名や形状は引き継ぐことができないぞ。また、左写真のe-AMUSEMENT PASSで本作をプレイすると、特別なカスタマイズアイテムがもらえるぞ！　この機会に、e-AMUSEMENT PASSも一新してみては!?

## 謎の男が難題を!? 「昇格試験」登場!

今までは魔法石がたまれば自動的に昇格していたが、『V』では特定の昇格段階で突如仮面の男が現れ、昇格に必要な課題を出してくるようになった。これからはクイズ以外にも、あらゆる難題に打ち勝たねば昇格できないのだ!

見たこともない仮面の男だが、アカデミーの重要人物なのか? 課題をこなし、昇格を自分の手でつかみ取ってほしい! そして昇格時にはもう一人、なにやら身なりの立派な謎の人物が出現する……!?

## 強者への挑戦状? 新形式クイズは二つ!

### スロットクイズ

新形式のクイズその1、文字をそろえて解答する「スロットクイズ」。上下の矢印ボタンでスロットを回し、正解の言葉ができたら「OK」を押して解答! 目的の文字をいかに早く出すか、スロットの回転の向きも考えないと、無駄なタイムロスが発生するぞ!

### 画像タッチクイズ

新形式のクイズその2、その名の通り画像をタッチして答える「画像タッチクイズ」。左写真のように従来の4択などとは違い、画像のどこかに正解がある新感覚の問題もあるぞ! 一度タッチしてしまっても変更がきくため、最後まであきらめるな!

## 没頭感も段違い! 演出もより魅力的に!

本作ではキャラクターグラフィックの変更をはじめ、背景や学園内の敷地などのグラフィックも強化され、世界観もより一層広がった。プレイしているうちに魔法と謎が満ちたQMAの新たな世界に、だれもが飲みこまれていくこと間違い無し!

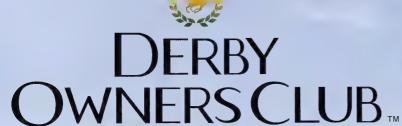
正解時などのキャラの表情豊かな動きに、プレイヤーの一喜一憂もより増幅……!?

下のイラストは、シャロンの正解時の動きを連続写真にしたもの。ちなみにこれでも、まだ正解時リアクションの一部のみ! こうした解答時の大きな動きのほか、考え込む仕草などといった細かい動きも多彩に表現されているぞ。そのクオリティの高さについては、ゲーム中のみならずセンターモニターのムービーでも要チェック!

## AOUショー会場にて、QMAの新展開が発表!!

2月16日のAOUショーではコナミブースにて、年末に実施した学期末試験の上位24名による、「クイズマジックアカデミー5 AOU特別杯」が開催された。前優勝者「テリー」氏を含めた、トッププレイヤーたちによるこの大会は、初出題の難問にもかかわらず全問正解を成し遂げるなど、ハイレベルな戦いとなった。そして、特別杯中には、濱野プロデューサーが“理事長”として登場。クイズマジックアカデミーについて、今後の展開が発表された。その重大発表の二つを会場に行けなかった人たちにもこっそり教えちゃおう! まずは、「オリジナルビデオアニメーション」の発売! 『V』と連動したキャラクターデザインで、抱腹絶倒のシナリオが用意されているとのこと。もう一つは、「クイズマジックアカデミーDS」の発売! 家庭用の新モードだけでなく、『V』との連動なども予定されている。どちらも皆の期待が高かったものだけに今から発売が楽しみだ。

熱い声援とハイレベルなトップ争いによって、会場は大いに盛り上がった。

## おかえり『DOC』待ってたよ!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：2008年3月稼働予定
■使用基板：LINDBERGH BLUE


Text：マンモス丸谷

## 3月正式稼働開始決定!!

### ところで『DOC』ってどんなゲーム？

自分だけの馬を持ち
自分だけの血統を
つくりあげるのだよ

調教やエサやりなどのコミュニケーションを積み重ねていくことによって愛馬がパワーアップ。育てた馬に子供を産ませると特性を継承させられ、より強い馬が作れる。

レース時は騎手となって抑え、追い、ムチ三つのボタンを押してペースを調整して勝利を目指す。「逃げ」や「差し」など馬の脚質によって勝負どころが変化する。

## はじめにすること

### オーナー登録

※DOCターミナルの詳しい利用方法は055ページへ

いざ新生『DOC』をプレイ！　と思ったらさっそくサテライトへ着席してゲームプレイ……ではなく、ターミナルでオーナーカードを購入することをオススメする。オーナーカードは『DOC』をプレイするために必ず必要なアイテムではないが、作っておくと本作から追加されたさまざまなサービスを享受することが可能。どんなコンテンツが用意されているかは055ページにて紹介しているので、そちらをチェックしてほしい。

### 新馬作成

『DOC』を楽しむにはレースに参戦する競走馬を所有することが必須。親馬を選択後、産まれた仔馬に名前をつけてあげて、自分だけの愛馬を作ろう。父馬、母馬は弱点(△の能力)が被らないカップリングにしておくといいだろう。

新たな伝説のはじまりが

## 『DOC』の流れ

『DOC』のプレイはレース前後に発生する馬とのコミュニケーションと、レースのパートに大別される。なお愛馬の戦歴が20試合を超えると引退して親馬になれる。引退後は新馬作成からスタートなので、投入するコイン数をまちがえないように。

## レース前

### 牧場

カード投入からレース開始までの待ち時間に出現。特殊なメンコ(馬の顔を覆うマスク的なもの)や、ヒント、信頼度が上下する玉を拾うことができる。

牧場はほかのサテライトで参戦を待っている馬と共有。信頼度が上下する玉は取り合いになる可能性が高い。

### 信頼度について

信頼度

レース後の会話やエサの選択などによって増減。ハートの数が多いほどレースで能力を発揮しやすくなる。加えて長期間ハートの数を維持すると引退後、親馬としての能力も高まる。非常に重要な役割を担うパラメーターだ。

### 調教

愛馬育成で最も大きなウェイトを占めるのが調教だ。森林馬道を除く調教はプレイヤーがボタンを押すタイミングやペース調整によって成功度が変わり、能力の伸びに影響。馬の長所を伸ばすような育成を心がければ順調に成長してくれるはず。レースに備えて戦える馬へと鍛え上げろ！

単走はひとつの能力を大きく伸ばす調教。単走と併せ調教は走らせる場所によって伸びる能力が変化。使い分けを。

併走する馬と同着を目指すのが併せ調教の目的。相手がずっと横を走っているので距離がつかみやすい。

目標との誤差が少ないほど能力値アップが望める。毎回「完璧」の判定を出すのが理想。だが三つの能力を上げるプール調教で完璧を求めるのは難しい。

### エサ

調教後はご飯タイム。ニンジンや飼い葉に混ざってバナナや煮干しといったミスマッチなエサが出現するため、ネタ色の強いコミュニケーションと油断しがち。しかしエサによっては信頼度まで増減するなどレースに与える影響は少なくない。愛馬の好物を見極め、いい状態でレースへ送り出そう。

愛馬の嗜好は実際にエサを食べさせるまで分からない。中にはニンジンを嫌う偏食家もいるので注意。またエサは調教の結果が良かったときほどモノが巨大になったりと、質が向上するようだ。

## DOC'S HISTORY

### ダービーオーナーズクラブの歴史

アーケードでの新作リリースはじつに7年ぶりとなる『DOC』。ゲームとしての魅力の高さに加え、アーケードのターニングポイント的な存在としても有名な本シリーズ。初代『DOC』の登場は、くしくも弊誌アルカディアの創刊とも時期が重なる。当時の画像、担当ライターたちの声とともに、『DOC』の歩みを見ていこう。

### 1999年 誕生

DERBY OWNERS CLUB

DERBY OWNERS CLUB

**伊勢猫編(『DOC』担当ライター)**

サテライト大型筐体や磁気カードなど、斬新な要素が詰め込まれていたビデオマスゲームの先駆者。全国で名刺入れにカードを詰めたサラリーマン馬主が急増、ネット上の情報交換など、さまざまな形のコミュニティが立ち上げられた。

引退馬を親馬とした血統を育てる育成要素に、普段ゲームをしない競馬ファンも足繁く店に通った。

## レース直前

レース中はサテライトに表示される画面(写真→)とメインモニター状の映像を見ながら進めていく。ここで重要な情報がどこに表示されているのかを予習しておけば、本番にイレこんで(興奮して)負けることはないはず。冷静な騎乗で目指すは1着！

### 最終直線選択

### ライバル馬

### ムチ有効範囲

### その他に押えておくこと

画面左のHCではレースで課せられるハンデを表示（獲得賞金オープン1億以上、重賞5億以上）。格下ばかりの馬が出走するレースといって油断していると足元をすくわれるぞ。

---

## レーススタート

### 出ムチ

スタート時にタイミングよくボタンを押すとスタート時のスピードがアップ。成功するとサテライトに「完璧」と文字が表示されるので成否の確認は簡単。ゲートが開く音が耳に入った瞬間にボタンを押すと成功させやすい(アルカディア調べ)。

### 脚質

【参考騎乗方法】

| | |
|---|---|
| 逃げ | 前または後ろに他馬がいないスペースを作って走らせる事で馬はリラックスし、体力の消費を抑える事ができる。<br>※前方より後方にスペースがある方が効果的。 |
| 先行 | 前方の馬の直後につけてペースを併せる事で体力の消費を抑え、レースを有利に運ぶことができる。 |
| 差し | 馬群で馬を落ち着かせる事で体力の消費が緩和され、末脚効果もより高く発揮されるようになる。<br>併走の状態を基準に周囲を他馬に囲まれるシーンが多いほど末脚の効果は高まる。 |
| 追込 | 他馬の後ろにつけて追走することで、体力の消費を抑えレースを有利に運ぶ事ができる。<br>また前方との距離を空けて余裕のある展開を作り出すことで末脚の伸びが向上する。 |

DOC'S HISTORY

## 2000年 継承

DERBY OWNERS CLUB 2000

**Kenta編**
(「DOC2000」プレイライター)

作品の改良とプレイヤーの知識、テクニックの成熟がシンクロし、初代の作り出したムーブメントが拡大。当時のアーケードシーンを代表するようなタイトルへ。全国各地での大会開催、ネット普及にでの情報交換などユーザー間の交流も進化の速度を加速度的に速めた。まさに金字塔ともいうべきタイトルだ。

## 2001年 進化

DERBY OWNERS CLUB 2

## レース中

### ボタン

## 馬場状態にも注意

今回の『DOC』はコースのコンディションもリアルに再現。とくに芝のレースは馬場の重さに加えレース中に馬場の荒れ具合が変化。荒れた内馬場を走るほどスピードが伸びにくくなるのでこまめにチェックして走りたい。

| ボタン | 効果 |
|---|---|
| ムチ | 連続してたたく事でトップスピードまで加速する。ムチ有効範囲内や最終直線での加速時に効果を発揮。　※スタミナの消費量・大 |
| NEW 追い | 「ムチ」ボタンほどの効果はないが、スタミナの消費を抑えた効率の良い加速が可能。スピードに乗りにくいムチ有効範囲外でのポジションアップなどに効果を発揮。※スタミナの消費量・小 |
| 抑え | 減速と同時にスタミナを回復。また別途効果として内側への素早い移動が可能になる。主に中・長距離レースのスタミナ、位置取りの調整に効果を発揮。 |

### ムチ

ムチはゲージ(右の写真を参照)の赤茶色の領域(疲れ大)に近付くほど馬の加速が伸びなくなっていく。勝負どころ以外ではスタミナ消費の小さい追いボタンを使い、減速とスタミナを回復させる効果のある抑えボタンでペースを調整。最終直線に到達するまでムチゲージに余裕を持たせておくと、ラストの競り合いでのスピードがアップする。

### NG こんなムチはダメ

ゲージが振り切れた状態でたたきすぎると信頼とスピードを失なう。連打も同様に愛馬との関係性にヒビが入ってしまう。リズムよくたたけば機嫌を損ねないぞ。

### ポイント 勝てる騎乗

サテライト画面の表示に従ってムチを入れていくのが基本だが、最終直線でスピードアップするために、逃げ、先行の脚質であってもSELECTの表示まではある程度余力を残した状態で走りたい。最終直線からゴールまでは大抵のレースでし烈なたたき合いになる。ボタン連打、ゲージが右端まで到達するのは避けつつ、ムチボタンを押していきたい。ムチを入れないヨーロッパ式の競馬では1着になることはほぼ不可能だ。

**蹄本馬美編**
**(『DOC2』担当ライター)**

より本物の競馬に近付いたレースの駆け引きと、さらに深まった育成パートが相まって、プレイヤーを熱狂させたのが『DOC II』よ。当時の大会は大勢の立ち見客が居るのが当たり前で、緊張しながらムチを入れたり、みんなで仲間を応援したのも懐かしい思い出ね。

前作で物を言った「脚質」が廃止され、レースの組み立て方はプレイヤーの作戦によるところが大きくなったわ。さまざまなムチの入れ方が全国のプレイヤーによって考案されたのよ

## 2004年 変化

### DERBY OWNERS CLUB ONLINE

**藤田編(『DOCO担当『サラブレ』編集者)**

アーケードで大流行した、あの『DOC』が自宅PCで遊べること(しかも、レースはアーケードに引けをとらない完成度)に当時衝撃を受けた。プレイヤーがゲーム内に家を建てたり、素材を集めて服を作ったりなど「ゲーム内で生活する」というMMO的なコンセプトは、競馬ゲームとしては斬新だった。

周囲のプレイヤーがみんな競馬ファンという点で、濃密なコミュニティが生まれた

# レース後

## コミュニケーション

レースが終わると厩舎に帰ってきた愛馬とコミュニケーションを図ることができる。各馬には性格があり、通り一遍な解答ではなかなかお互いの信頼関係を深めることはできない。またときには「好きなエサはなに？」といったような質問が（神の声？）とんでくることも。大きく信頼度が増減する場合があるので、愛馬の特徴は覚えておくように。

またレースに勝利するとファンからお祝いの花が花壇ごと贈られてきたりする。勝利を重ねていけばさらに多彩なイベントが発生するようだ。

勝利を収め帰舎すると、新たに小動物が出迎えてくれることがある。彼らとはその後寝食を共にする。勝てば勝つほど厩舎がにぎやかになるぞ。

レースに勝つと人間ばりに豊かな表情で歓喜を表現。ほめて伸ばすか課題を指摘して厳しく育てるかは馬の性格しだい。

## 引退・配合

新馬作成から20戦以上の経験を積むと、レース後のコミュニケーションで「引退」の選択が可能になる。引退すると排出された馬カードが親馬カードになり、次回プレイ以降の新馬作成時に、自分のオリジナル馬の血を継ぐ子供をつくることができる。ただし引退した愛馬は2度と競走馬として走ることができなくなるので注意したい。さみしい感もあるが、「ある程度育てたら次の世代へと継承させる」、これが最強馬を目指す道なのだ。

引退するとスタッフロールが流れ、『DOC』の1周目はプレイ終了。引退がオスの場合は種牡馬、メスなら繁殖牝馬の馬カードが出てくる。新馬作成時に親馬カードを使うと、初代競走馬の力を受け継いだ新たな命が生まれる。

そして
あなただけの血統が……

### 引退概要

- 20戦以上のレース経験が必要
- 60戦で強制引退
- 引退後カードを挿入すると親馬で登場
- 親馬カードで出走することはできない

DOC'S HISTORY

## うまに歴史あり

シリーズの歴史は
グラフィックの歴史でもある。

シリーズを追うごとに
華麗になっていく馬体を
見るがいいさ！

### DERBY OWNERS CLUB

記念すべき1作目のお馬さん。当時の基板はセガの最終兵器、ドリームキャスト互換のNAOMI。

Powered by NAOMI 1999年

### DERBY OWNERS CLUB 2000

当時の競馬ゲームとしては映像も出色だった『DOC』。筐体を含めた演出面の評価も高かった。

2000年

# オーナーランク

全国のプレイヤーをレース戦績をもとに一律で格付けし、そのランクを競う。

## オーナーランクルール

三つのレースカテゴリーをそれぞれで記録したオーナースコアの最高得点を合計し週単位でランクが確定される。

オープンレース
GⅡ・GⅢ(JpnⅡ・JpnⅢ)
GⅠ(JpnⅠ)

スコアの合計により隣接する上下クラスの該当オーナーが入れ替わる。

NEW

## オーナーランクのメリット

オーナーランクは上位クラスになるほどクラブポイントの還元率がアップする。

ほかにもサテライトのイルミネーションのランク色に変化が起こったりするぞ!!

NEW

# DOCターミナル

DOCターミナルではオーナーカードの発行だけでなく、さまざまなコンテンツが詰め込まれている。勝負服の変更や馬具のカスタマイズにはじまり、クラブポイントを使ったガチャガチャ、はては競馬とほとんど関連性のないペットレースや、動体視力を鍛えるゲームなど多彩な内容。また無料コンテンツの存在も確認。与えられた課題をクリアしてポイントを獲得する「今日のチャレンジ」が実装。無料コンテンツはカードさえ挿せば体験が可能。DOCターミナルさえあれば待ち時間も苦痛じゃない!?

| アドバタイズメニュー |
| --- |
| **オーナーカード購入** |
| プレイヤー情報を記録するICカードを排出。ロケテストで使ったカードは使えないので注意。 |
| **オーナーカード更新** |
| オーナーカードの使用限度が近づいてきた際に利用。更新後のオーナーカードは不要。 |
| **オーナーカード再発行** |
| 無くしたカード情報が復活する。今のところ再発行に料金は必要ない。 |

タッチパネル

| 基本コンテンツ(有料) |
| --- |
| **オーナーメニュー** |
| オーナーカードのチェックや、勝負服のカスタマイズが楽しめる。 |
| **愛馬メニュー** |
| 馬カードのデータをチェックしたり、馬具のカスタマイズが楽しめる。 |
| **クラブポイントサービス** |
| レースを遊んで貯まったクラブポイントを使い馬運車などさまざまなアイテムが獲得できるガチャガチャが遊べる。 |
| **ランキング** |
| 全国、エリア、店舗別の、引退馬賞金ランキングを見ることができる。また、ランキングの馬やオーナーにタッチすれば、その詳細データをチェックできる。 |
| カードを挿すだけの無料コンテンツ |
| **今日のチャレンジ** |
| 1日1回だけ課題を受け取れることができる。クリアすればクラブポイントゲット! |

## コンテンツ一例

【勝負服作成】
いつでも勝負服を変更できる。いろいろな組み合わせを試して、オリジナリティの高い勝負服を作り出そう。

【ペットレース】
犬、猫、ヒヨコといったペットが集結。賭けレースの対象として迷走する姿は飼われるものの哀愁を感じなくもない。

【ガチャガチャ】
ガチャガチャで厩舎や馬運車、フレームなどを変更することが可能。選べるガチャガチャは3種類、レアアイテムが出やすいものも!

【愛馬情報閲覧】
これまで収めた成績を閲覧可能。走ったことのある距離のレコードタイムなど細かい記録も見られる。馬具カスタマイズもここ。

ほかにはこんなものも

SRA(ダビオナ世界の競馬を運営する組織)のナイスミドルな方々とジャンケン勝負。稼いだポイントは競馬グッズ満載のガチャガチャに投入だ!

## DERBY OWNERS CLUB 2

基板が同じため際立った変化はない。馬カードが実写なのが印象的だった。

2001年

## DERBY OWNERS CLUB ONLINE

オンライン版の勇姿。レースの魅せ方や迫力には定評があった。毛並みのツヤはスペック依存か?

Powered by PC　2004年

## そして2008年

Powered by LINDBERGH BLUE

だいたい6年ぶりの復活。リアル子育てで忙しい蹄本馬美姐さんに代わり、マンモス丸谷がお送りします。

# 仔育て奮戦記2008

今度は男手一つで育ててみました編

親:マンモス丸谷

### 2008/02/○
### 『DOC』デビュー

小中学時代に姫路競馬場を走った(マラソン大会)という経験から『DOC』担当になる。

記念すべき初代愛馬は**う○こたれ蔵**にしようとするも、アルカディア、セガの両サイドから限りなく赤に近いイエローカード。紆余曲折を経て**マンモスナックル**(♀)に。カマンベールチーズとパイナップルを愛するメタボな……いやグルメな乙女の模様。

### 2008/02/◐
### 内弁慶

『三国志大戦』で培った一騎討ち能力がプール調教にて効果を発揮。ほかの調教も大成功～完璧で安定。馬群突破の能力が抜きん出ているのはやはりメタボ(ry

賞金不足でＧＩに出られない際、ファンファーレ時にボタンを押すと拍手できることが判明。あと待ち時間での牧場内移動が上達。もうメンコやピンクの玉をこの仔から奪えるやつはいまいッ、ハハンッ。肝心の試合は7戦0勝。

### 2008/02/▲
### ファンファーレ

あいかわらず調教は順調。だがいまだ0勝……。

**出走前の手拍子ボタンだけうまくなる**

今日は前のシートに座っていた、しもでんオーナーの愛馬**ズゴック**に1着を4回阻止される。
そんなこんなで引退可能な20戦を消化。

### 2008/02/×
### 念願の初勝利、そして……

22戦目、ほかのオーナーが居ないすきを狙った作戦が功を奏して初の1着！

そのまま勢いに乗り4勝をマーク。鼻息荒くオークスに挑むも圧倒的な実力差の前に9着に入るのがやっと。28戦目にして引退を決意。

合体もとい新馬作成で生まれたのは芦毛の♂。今度の仔は食の好みは普通っぽい。

どうでもいいが、ペットレースでオーナーポイントの9割を吐き出すことに成功。

### 今月の教訓?

初代愛馬はパイロット性能が原因で低迷。ボタンをバシバシたたき過ぎない。追い込み馬なら最終コーナーまではほとんどボタンを押さなくてもいい。能力は一点特化よりある程度バランスの取れた馬のほうが勝ちやすい?

うま豆知識

# 名付けはドラマ

悩み始めると小1時間ではすまない名前の決定。『DOC』とリアル競馬の名前付け設定を参考にハイセンスな名前をゲーセンで披露しよう。

**実際の日本軽種馬協会の名付けのルール**

- 2文字以上9文字以内
- 有名な馬と同じ馬名は不可
- 現役の競走馬名は不可
- 奇妙な馬名は不可

**『ダービーオーナーズクラブ2008』のルール**

① 2文字以上9文字以内
② ゲーム内に設定されている禁止文字(一般的なもの)は不可

上記を守れば実名馬、珍名馬とも自由に設定できるので、いろいろ試してみよう!!

【代表的な命名方法】

| タイプ | 説明 | 例 |
|---|---|---|
| 単語 | それだけで意味を持つ言葉など | ディープインパクト(強き衝撃) |
| 親の名前をもらう | 種牡馬や繁殖牝馬の名前から一部分を受け継ぐ | サイレンススズカ ※親はサンデーサイレンス |
| 冠号をつける | 馬主特有の冠となる名前をつける | テイエムオペラオー ※TM(テイエム)は馬主の竹園正継(Takezono Masatsugu)氏の頭文字から |
| 文章 | 最近増えてきている名付け方として文章的なものも | ソンナノカンケーネ「そんなの関係ねぇ!」 |

稼働前から『DOC』関連のハガキが到着。心情的にもスケジュール的にも非常にありがたい。感謝感謝です！

**稼働を待ちきれない全国のオーナー様よりたくさんのイラストを頂いております!!**

**湯川Mオーナー(広島)**

おまたせしました。

**ボルシチオーナー(茨城)**

私も好きです。
12月から……、お待たせしております。

**こけしマンオーナー(愛知)**

某白猫風味でのコメントありがとうございます。
もうすぐです!!

And more.

## 大募集

全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら
→〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

よろしくな!!

**場外うま部** ここ3～4年の馬をザッとググるとモチ、テイエムプリキュア、エアエミネム、といったなかなかインパクトのある馬名がひっかかった。ちなみにテイエムプリキュアとは直接関係のない馬でプリキュアという馬も存在する模様。名前で悩んでいる人はゲーセンに行く前にググるかwikiを見てみるといいだろう。

# ARCADIA PRESENT

## アルカディア読者プレゼント

2008年
3月31日(月)
当日消印有効

### エクサム様ご提供

1 AOU2008アミューズメント・エキスポ エクサムブース 配布物セット 3名様

### バンダイナムコゲームス様ご提供

2 ナンジャタウンパスポート 5組10名様

3 キン肉マンケシゴム(肌色VER) 20種セット2名様

### KONAMI様ご提供

beatmania IIDX フィギュアコレクション Vol.2

4 セリカ 1名様

5 シア 1名様

### セガ様ご提供

6 MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラ サマービーチフィギュア 2種セット2名様

7 北斗の拳 ライガとフウガのトレイ 2種セット5名様

8 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

### バンプレスト様ご提供

9 機動戦士Zガンダム DXアグレッシヴポーズ フィギュアインパクト 3名様

10 仮面ライダーキバ フィギュアキーホルダー 5種セット3名様

### 東京国際アニメフェア実行委員会様ご提供

11 特製QOUカード 5名様

### 編集部提供

12 ドアラサイン色紙&生写真 3名様

13 アルカディア 特製図書カード 10名様

14 新型プレイステーション・ポータブル 2名様

15 ニンテンドーDS Lite 2名様

※PSP、DSともに色は選べません

# スペシャル映像コンテンツ目次

## 映像コンテンツでパワーアップ!!

DVDプレイヤーにセットすると、オープニング映像後にメニューが表示されます。プレイヤーのリモコン等の方向キーでカーソルを動かし、お好きなコンテンツを選択して再生ボタンを押してください。「すべて再生」選択時は全部が連続的に再生されます。

「アルカディアの攻略記事を映像で見たい!」、「映像で見ないと分かりにくい」、そんな読者の皆様のご意見・ご要望におこたえして、ついに月刊アルカディアにDVDが付属! 中身は特濃映像95分! ひとまず95号記念(!?)となる今号だけの特別企画ですが、読者の皆様よりご好評をいただければ、機会を改めて今後も継続予定! どうぞご意見をお寄せください。月刊アルカディアは、皆様により良いアーケードゲーム体験をしていただくために、今後もまい進して参ります!

CONTENTS 1 連動記事 82ページから

### キミを勝利に導く、鉄の掟!
### 『鉄拳6』基礎講座「鉄則」

「鉄拳6」では新たな対戦指南として「互いの距離」を視野に入れ、中～遠距離戦を中心に読み合いを解説! シチュエーションごとに、取るべき行動を「鉄則」として伝授しよう。無数の駆け引きの中から正解を見付け出せ!

beatmania IIDX15 DJ TROOPERS

CONTENTS 2 連動記事 74ページから

### TUTORIALのススメ、今からでも始められるIIDX
### ARCA'S BEAT CAMP Animation Style

TUTORIALモードをプレイしていくと上達の兆しが……。最後のハメコ。教官のお手本プレイも必見!

三国志大戦3

CONTENTS 3 連動記事 94ページから

### 英傑伝の基本をレクチャー!
### 英傑伝兵書

「三国志大戦3」を始めたばかりのプレイヤーにオススメの一人用モード・英傑伝。今回は前半の難所である、「曹魏の章」、「蜀漢の章」、「孫呉の章」の第六話を映像&誌面で攻略! 英傑伝攻略の基礎を覚えよう!

## プレミアム映像大集合!
## プロモーション映像集

ゲームメーカーこん身の、最新作のプロモーション映像をこれに集めた。映像から、新たな発見があるかも?

### 春麗×ヴァイパーの美しき演舞
### STREET FIGHTER IV

やはり登場の春麗とヴァイパーとの闘いを、春の霞の中を往くかのような、独特な映像美で綴る。

連動記事 10ページ

### 次回作の燐光は見えたか!?
### 旋光の輪舞2(仮称)

アルカディアモバイルで先行公開されていたPVを、初めてDVDに収録! 既作ながら、Yack.氏の神トラックが気分を高揚させる。

### 待望の新作PV
### 悠久の車輪～Eternal Wheel～

有名イラストレーターによるキャラクターを紹介。期待感は否応無く高まる!

連動記事 64ページ

**月刊アルカディア2008年4月号 No.095 付録DVD**

片面1層/COLOR/MPEG2/4:3/レンタル禁止/複製不能/©2008 ENTERBRAIN, INC.

**【月刊アルカディア 付録DVD視聴上の注意】** このDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って添付されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償・無償を問わず)することは法律によって一切禁止されています。 【DVDビデオの取り扱い上のご注意】 ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。 【健康上のご注意について】 本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近づき過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。 【DVDビデオの破損について】 DVDビデオのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は、破損したDVDビデオとお名前、ご住所、電話番号を明記したメモを同封の上、着払いでカスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。

〒102-8431 (株)エンターブレイン カスタマーサポート部 TEL.0570-060-555 (土日祝日を除く午後12時から午後5時) メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

※無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

CONTENTS 4 連動記事 102ページから

## パワーアップカプセル集めて稼ぎに挑戦!
## 稼ぎプレイ基礎&南極稼ぎパターン

オンライン&カード対応の新世代シューティング「オトメディウス」は、稼ぎの基礎と南極ステージでの稼ぎの模範プレイを収録。ち密に練り込まれた全国トップクラスのパターンを見て、稼ぎのイメージを焼き付けよう。

CONTENTS 5 連動記事 105ページから

## ワンコインクリア後の次なるステップ!
## 峡谷ステージクリア優先パターン

激しい撃ち返し弾が発生する、難度の高い峡谷ステージのクリア優先パターンを収録。また、記事では峡谷ステージの次に挑戦したい最終ステージ(撃ち返し弾あり)の攻略も取り上げているぞ。

CONTENTS 6 連動記事 108ページから

上級者の技を盗め!!

## 日本各地から有名プレイヤーが集結!
## 「AMG杯 トラック祭り」ピックアップマッチ

上級者同士による熱戦が繰り広げられた「AMG杯 トラック祭り」。決勝大会の中から「スコーピオ@ラストダンス VS. サーフJCTミカシュート」と「JO~みどり~KER VS. ローマニアタックNo.1」の2試合をピックアップ。試合中だけでなく、コミュニケーションや練習など、チームマネージメントのシーンまで収録したぞ。

あのSTUDIO4℃が手がけた!

## 戦国BASARA®X

ケレン味溢れまくる戦国BASARA®Xの世界を、森本晃司率いるSTUDIO4℃が見事映像化! このアトラクトデモに使われるアニメーションをDVDに初収録!

連動記事 60ページ

STRIKERS 1999

CONTENTS 7 連動記事 172ページから

## レトロゲーム探訪録
## 『ストライカーズ1999』超絶プレイ動画

人間の反応の限界を超えた高速弾で、幾多のシューターを泣かせてきたX-nauts・Psykyoのシューティング。残念ながらアーケードでは新作が途絶えて久しいが、その独特なシューティング哲学は、今でも古参プレイヤーの語りぐさになっている。その彩京シューの鬼なところをいきなり見ていただこう!

戦国バサラX（クロス）

4月の稼動を目前に、ついに全員の援軍キャラクターの詳細が判明した「戦国BASARA X」。10人の武将それぞれに用意された個性豊かな援軍キャラクターたち。彼らを活かすも殺すも、プレイヤー次第!

戦国BASARA®X（クロス）
■メーカー ：カプコン
■ジャンル ：対戦格闘
■操作方法 ：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日 ：2008年4月予定
■使用基板 ：システム246／システム256（246機能のみ）



Text：ゆきのせ、パチ

# 新援軍コマンド「エリアル」&全キャラクターのアシスト判明！

これまで数回にわたって紹介してきた援軍コマンドに、エリアル攻撃中の敵を追撃できる「援軍エリアル」の存在が新たに判明。援軍キャラクターが空中の敵を打ち上げることで、さらなる追加攻撃が期待できるはず。また、援軍アシストでHIT数&ダメージ増加が可能なBASARA技も全公開！ 謙信のように特別な演出が入る武将も。

相手の攻撃に割り込む援軍カウンターは便利だが、援軍LVが低下するので乱用は禁物!

## 援軍LVは「到着後」も変化する

援軍要請後もLVが変化することで、かけひきに変化が。

元親の援軍キャラクターは、小判を消費して呼び出すカラクリ兵器!

## 奥州筆頭 伊達政宗 with 片倉小十郎

### 援軍エリアルアタック

援軍レベルが100の状態なら、援軍アタックは雷をともなう突進技に。

### 援軍アシスト

政宗の右腕にして「竜の右目」と称される男。援軍アシストはBASARA技「HELL DRAGON」の発動中に特定のタイミングで援軍ボタンを押すと発動。多段ヒットする電撃を放ち、ダメージを増加させる。

天覇絶槍 真田幸村

援軍エリアルアタック

援軍アタック (LV100)

援軍レベルに応じて手裏剣のヒット数が増加。エリアルアタックでは、上昇する蹴り技を披露。

幸村の援軍は幸村が敬愛する「お館様」こと信玄と武田忍軍の長・佐助の二人。援軍アシストはBASARA技「灼熱炎鳳覇」の発動時に特定のタイミングで発動。佐助が出現し、幸村とともに黒い竜巻をたたき込む。

援軍アシスト

with 猿飛佐助&武田信玄

神速聖将 上杉謙信

援軍アシスト

援軍エリアルアタック

援軍アタック (LV100)

かすがの援軍アタックはクナイによる遠距離攻撃。LV50以上で出すと、タメ押しからの攻撃もできる。

with かすが

謙信の援軍は謙信に心酔するくのいち・かすが。BASARA技「神烈」の発動中に特定のタイミングで援軍ボタンを押すと、アシストが成立。謙信の斬撃にあわせてクナイを放ち、最後は両側からとどめの一撃を。

援軍キャラクターの活用法
(毛利軍兵士)

援軍の兵士を自ら攻撃し、敵にぶつけることもできる。利用価値はさまざま。

援軍アシスト

詭計智将 毛利元就

毛利軍の兵士たちが援軍キャラクターの元就は、援軍アシストも複数の兵士が襲い掛かる独特なもの。タイミングはBASARA技「挟み手『壁』」の発動中に特定のタイミングで。槍兵が一斉突撃！

with 毛利軍兵士

援軍アタック（LV100）
援軍アタックでは敵の足元にまつの号令でもぐらが出現。エリアルではまつ自身が攻撃に参加。
援軍エリアルアタック
傾奇者
前田慶次
with
まつ＆前田利家
援軍アシスト
慶次からはおじとおばにあたる利家たちが援軍キャラクターだが、実際はまつが呼び出す動物たちが援軍のメイン。アシストはBASARA技「一目惚れ」の発動中。鷹や猪の猛攻後、最後は熊が登場！
援軍エリアルアタック
援軍アタック（LV100）
左腕の楯を投げて攻撃する援軍アタックは飛び道具扱い。レベルが高いとヒット数が増加。
お市の援軍キャラクターは彼女の夫・長政で、BASARA技の「染れ緋の雨」発動中に特定のタイミングで彼が推参。剣を一閃した後、十字の光を相手にたたき込む。
with
浅井長政
お市
援軍アシスト
援軍エリアルアタック
援軍アタック（LV100）
援軍使用時、忠勝に装備される支援兵器は最高レベルで三つ。これは強力！
戦国最強
本多忠勝
援軍アタックではいまいち影の薄い主君・家康だが、援軍アシストではBASARA技「突進形態」に彼の命令で激しい雷撃を追加。発動は特定のタイミングで援軍ボタンだ。
援軍アシスト
with
徳川家康

# 裂界武帝 豊臣秀吉 with 竹中半兵衛

秀吉の参謀であり、彼の親友でもある軍師・半兵衛。援軍アシストはBASARA技「金剛破滅」の発動中で、ヒット後は秀吉の追加攻撃がしやすい状況に。

援軍エリアルアタック

援軍アシスト

援軍アタック（LV100）

アタック・エリアルともに関節剣の攻撃を加える。アタック時のリーチは画面端付近に届く。

# 征天魔王 織田信長 with 濃姫＆森蘭丸

戦国の魔王と恐れられる信長の援軍は、彼の妻・濃姫と配下の蘭丸少年。援軍アシストはBASARA技「苦ヲ喰ム紅」の発動中に特定のタイミングで発動。濃姫が信長の元に現れ、大筒をぶちかます。

援軍アシスト

援軍エリアルアタック

援軍アタック（LV100）

濃姫による援軍アタックは手にした短筒……ではなく回し蹴り。LV100では炎をともなう蹴りを2発放つ。

# 天衣無縫 長曾我部元親 with カラクリ兵器

対戦中に得た小判と援軍LVに応じて呼び出す兵器が異なる元親は、コマンドと援軍ボタンでカラクリ兵機に攻撃指令を出せる。援軍アシストはBASARA技「四縛」発動時。捕らえた敵をカラクリ兵器が追い打ち！

援軍アシスト

カラクリ兵器 仁王車（LV1～、小判2000両）

カラクリ兵器 木騎（LV50～、小判5000両）

カラクリ兵器 滅騎（LV100、小判9999両）

©2007 SQUARE ENIX CO., LTD/ TAITO CORPORATION All Rights Reserved

3月中旬より稼動予定のアーケードカードゲーム『悠久の車輪』。今回は、実際の遊び方やスターターデッキの内容を中心に紹介する。ダブルスクリーン筐体の見方から、三種類のスターターのカード解説まで、読んでおけば役に立つ基礎知識満載だ。

悠久の車輪 〜Eternal Wheel〜
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■発売日：2008年3月中旬
■使用基板：TAITO Type X2

# 『悠久の車輪』ゲーム筐体を徹底解剖!!

プレイヤーが召喚士となって神々の遺した車輪の力を操り、仲間とともに召喚獣を呼び出して敵を倒す。それが『悠久の車輪』だ。ダブルスクリーン方式の筐体には上下二つの画面と、操作用のボタンが配置されており、直感的な操作性を実現している。店頭では、スターターなどの販売やランキングの確認ができるメインユニットも稼動するぞ。

## 筐体各部解説

●メインスクリーン
戦闘の様子やシナリオモードのイベントが表示される画面。

●プレイスクリーン
プレイカードを認識させ、操作する画面。戦闘中にはフィールドにいるユニットの情報も表示される。

●NESYSカード挿入口
プレイヤーのデータを登録したNESYSカードを挿入するところ。

●カードパック払い出し口
プレイ後、カードの入ったパックが排出されるところ。取り忘れに注意!

●アビリティボタン
ユニットのアビリティを発動するボタン。シナリオモードなどにおいては、項目のキャンセルボタンとしても使う。なお、召喚獣の召喚は「アビリティボタン」と「エレメンタルボタン」の同時押しで行なう。

●エレメンタルボタン
ユニットにエレメンタルを生成させるボタン。シナリオモードなどにおいては、項目の決定ボタンとしても使う。

●ジョイスライダー
文字入力の選択やメインスクリーンのカメラのズーム、レーダーの切り替えに使用。

# 画面の見方

ダブルスクリーンの上面側メインスクリーンには、プレイ前のモード選択やストーリー選択といった選択画面や、戦闘中のユニット画像が表示される。下面側のプレイスクリーンには、各ユニットの位置やエレメンタルの生成状態などが表示される。

## メインスクリーン画面

プレイヤー情報
プレイヤーのHP
制限時間
時刻
時間経過で変化し、昼と夜が存在する。
プレイヤーのMP
倒れたユニットを復活させる際に消費する。時間とともに溜まっていく。
エレメンタル生成数
召喚ゲージ
エレメンタルで魔法陣を作ると溜まり、ゲージがいっぱいになると召喚獣を呼び出せる。
敵召喚士の情報
敵召喚士のHP
レーダー
各ユニットの位置とHP、エレメンタルの位置と耐久力などが表示されている。素早く状況を把握するのに便利だ。
エレメンタルの状態
個数や生成中などの状態が分かる。最大6個まで生成可能。
ユニットの情報

## プレイスクリーン画面

プレイヤーのHP
プレイヤーのMP
プレイヤー
プレイヤー（召喚士）の位置は固定。プレイスクリーンでは自軍が緑、敵軍が赤で表示される。
復活エリア
倒れたユニットは、この範囲内で復活コスト分のMPを消費して復活させることができる。
召喚ゲージ
エレメンタル生成数
敵召喚士
敵召喚士のHP
敵のエレメンタル
赤く表示された敵のエレメンタルの位置と耐久力。攻撃して耐久力を0にすれば破壊できる。
魔法陣
召喚士とエレメンタルを結ぶ図形が魔法陣となる。魔法陣の大きさに比例して召喚獣の滞在時間が長くなる。
エレメンタル
緑色で表示された自軍のエレメンタルの位置と耐久力。敵ユニットに攻撃されて耐久力が0になると破壊されてしまう。
エレメンタルの状態

# 攻略ムック発売決定!!

『悠久の車輪』の全カードリストを収録したスターティング攻略本が、筐体稼動とほぼ同時に発売決定！

悠久の車輪 〜 Eternal Wheel 〜
カードリストムック（仮）
■3月19日発売予定
■予価1,000円（税込）

妄想の車輪 《ar009U 進撃の歌い手ヴェネタ》：ヴェネタはLV2マスターとしては攻撃力の低いユニットだが、範囲内の味方ユニット全員のHPを回復する強力なアビリティを持っている。もともと死ににくい高レベルキーパーが回復すれば、対戦相手は難攻不落の要塞と戦っている気分になることだろう。APは4と高めなので、アビリティを使うタイミングを逃さないように気をつけよう。

# カードの見方

ここでは『悠久の車輪』のプレイカードの見方を紹介する。カードには非常に多くの情報が記載されているので、そこからカードの特性を読み取ってパーティーを作ろう！

### 表面の見方

**❶ユニットアイコン**
3種類のユニットタイプが一目で分かるアイコン。

**❷復活コスト**
戦闘中このユニットを復活させるのに必要なMP。

**❸ユニットレベル**
カードの登録時にチェックされるコスト。

**❹このユニットの名称**

**❺アビリティ**
アビリティの名称と消費AP。APの上限はそのユニットのアビリティの消費APと同じなので、余分にためることはできない。

**❻所属勢力のシンボルマーク**

**❼HP**
レベルとコストとタイプによって決定されている。

**❽スキルの名称**

**❾このユニットの攻撃力**

### 裏面の見方

**❶タイプ、名称、所属勢力**
左から、ユニットタイプ、名称、所属勢力の順で記載されている。

**❷関連キャラクター**
ゲーム内で関係があるキャラクターの名前。

**❸インフォメーション**
このユニットの設定や関連キャラクターとのつながりについての解説。

**❹パラメータ**
このユニットの各種能力値を記載。

**❺アビリティ**
アビリティの説明。範囲図は簡単なイメージで、同じような範囲に見えてもアビリティによって大きさや距離が違うことがある。

**❻スキル**
スキルの効果説明。同じスキル名でもユニットによって効果の度合いが違うものもある。発動条件もスキルによって異なる。

**❼召喚獣カスタマイズ**
このカードを配置することによって、召喚獣に与えられるボーナスやペナルティの解説。プレイカードの初期配置画面で、補正の度合いを確認することができる。

**❽イラストレーター名**

**❾カードナンバー／レアリティ**
勢力の略号、3桁のカードナンバー、レアリティが記載されている。

# ユニットタイプ解説

ユニットはキーパー、シーカー、マスターの3タイプに分かれている。パーティーを組む際は、このユニットタイプをどのように配分するかが重要になってくる。バランスが悪いと、まともに戦えない場合もあるので要注意だ。また、ユニットタイプのほかにアビリティやスキルをどのように運用するかも重要な要素だ。勢力ごとに得意な時間帯や天候に傾向があり、それらを切り替えるアビリティを持つユニットを組み合わせたコンボも可能だ。

3すくみの関係を理解しよう!!

## キーパー

直接戦闘を得意とする戦士タイプのユニット。同コストで比較した場合、ほかのユニットタイプに比べて高いATKとHPを持つ。停止状態でHPが回復するので、敵陣でも長時間活動できるのが魅力だ。高コストのユニットの数も多く、パーティの主軸にすることができる。しかし、移動速度が遅いため援護が無いとたやすくマスターの餌食になってしまう。シーカーやマスター中心のパーティーでも、低コストのキーパーを入れることによって自陣内に設置された敵エレメンタルを破壊したり、敵陣の端にエレメンタルを作ってそれを守らせたりと、主戦力として役立ってくれるユニットだ。

## シーカー

高い機動性と回避力を持ったユニットタイプ。移動速度が速く、広いエリアをカバーできる。一定距離を移動すると高速移動状態となり、マスターの遠隔攻撃を回避することがあるので、一気に接近してマスターを攻撃することができる。ATKやHPは同レベルのキーパーには及ばないので、キーパーとの直接対決は避けた方が無難だ。味方マスターやキーパーと連携を取って機動性を生かした戦場のかく乱役として活用しよう。停止状態でもHPの回復は無いため、自陣復活エリア内での回復が重要になる。シーカーを使い捨てにせず継続して戦闘に参加させられれば、戦いを優位に運ぶことができるぞ。

## マスター

魔法使いや弓兵など遠隔攻撃を得意とするユニットタイプ。ATKは低いが、立ち止まると一番近い敵ユニットか敵エレメンタルに自動で遠距離攻撃をしてくれる。逆に近接攻撃をされると簡単に倒されてしまうが、盾になる味方キーパーと組めば、鉄壁の防衛線を作ることができる。単独では活躍の場が限られるが、キーパー、シーカーのどちらとも相性が良く、異なるタイプのユニットと組んで真価を発揮するユニットといえるだろう。高コストのユニットはATKも高いが、近接戦闘で敵ユニットを倒せるほど強いわけではないので、中〜低コストを中心に、ほかのタイプと組ませてパーティーを作ろう。

**妄想の車輪** 《gr010C 死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ》：ヒドゥはグランガイアのLV1シーカーだ。攻撃力も耐久力も最低レベルなのだが、このユニットの長所は移動力にある。もともと移動力の高いシーカーがAP1で自身の移動力を上げられるので、戦場を縦横無尽に駆け回れる。敵ユニットがいないエリアを渡り歩くようにすれば、エレメンタルの生成・破壊に大活躍してくれるだろう。

# ゲームの流れ

**ここではゲームを始めるためのスターター購入からゲーム全体の流れを解説。さらに、「フィールドの見方」では戦場で何が起きているのかを理解できるように、フィールドの解説を行なうぞ。**

## ゲームの流れ

**スターターパック購入（初めてのとき）**
ゲームを始めるには、まずスターターパックが必要になる。このパックの中には、4枚のプレイカードとNESYSカードが入っており、これだけあればすぐにゲームを始めることができる。

**クレジット投入**
筐体に料金を投入！

**NESYSカード挿入**
次にNESYSカードを挿入。クレジットが入っていない状態ではNESYSカードは認識されないので注意しよう。

**名前を付ける（初めてのとき）**
召喚士の名前を登録。一度名前を付けると、そのNESYSカードのデータを引き継いでいる限り名前は変えられないので、よく考えて付けよう。ひらがな、カタカナ、漢字、アルファベットなどが使用可能で最大12字まで付けられる。

**性別を決める（初めてのとき）**
召喚士の性別を選ぶ。これは召喚士のビジュアルと台詞に影響する。名前と同じく後で変更できないので慎重に選ぼう。

**モード選択**
・全国対戦　・シナリオモード
・店内対戦　・チュートリアル
・COM戦（難易度4段階）
上記、5モードから遊びたいモードを選択する。初めての場合はチュートリアルでゲームの流れをつかむのがオススメだ。

**プレイカード登録**
今回の対戦で使用するプレイカードをレベルの合計が10以下になるように選んで登録する。プレイヤーのレベルが上がると、サイドボードも登録できるようになる。対戦なら、この後に対戦相手が決定される。

**召喚獣選択**
使用可能な召喚獣の中から、今回の対戦で使用する召喚獣を選択する。

**ユニット配置**
ゲーム開始時のユニットの初期配置を決定する。

**対戦**
初期配置が決まったら対戦スタートだ。

**リザルト**
対戦結果に応じて経験値が蓄積されたり、レーティングポイントが変動したりする。

**カードパック払い出し**
対戦が終了したら、カードパック払い出し口からカードパックが排出される。忘れずに回収しよう。

**NESYSカード排出**
最後にセーブが終わったNESYSカードを回収してゲーム終了だ。

「ゲームの流れ」で大体の流れが分かったら、次は実際の戦い方を覚えよう。「いきなり対人戦！」というのもいいが、まずはチュートリアルやCOM戦の簡単なモードで遊んでみるのがいいだろう。プレイカードを登録して召喚獣を選んだら、ユニットの初期配置だ。

配置の基本は「相手よりユニットの数が多ければ広く配置。少なければまとまって配置」だ。ユニット数が少ないと集中攻撃をされやすいので、ユニット同士で援護することが必要になる。召喚ゲージがたまる速度はエレメンタルの数に比例しているので、小さくてもエレメンタルをたくさん作れば召喚獣を呼ぶのに遅れをとることはない。あとは、召喚ゲージがたまるのを見計らって、離れた場所にエレメンタルを一つ生成すれば、魔法陣の面積が一気に広がり、召喚獣の滞在時間を延ばすことができる。後は落ち着いて魔法陣を維持しながら、敵のエレメンタルを破壊して相手の魔法陣を小さくしていけば勝利は見えてくるはずだ。

敵召喚士のHPが少なくなると、潜在能力を発動した召喚獣の反撃が来る可能性もあるので、十分注意しよう。

## フィールドの見方

**召喚獣**
敵召喚士を攻撃する自軍の召喚獣。通常のユニットより一回り大きいカードとしてプレイスクリーンに表示される。

**自軍エレメンタル**
自軍のエレメンタル。エレメンタルは自軍ユニットを選択して（プレイカードを動かしたユニットが選択される）、エレメンタル生成ボタンを押すことで生成することができる。

**エレメンタルを攻撃**
敵エレメンタルを攻撃する自軍ユニット。このエレメンタルはエンチャントされていて輪郭がピンクになっており、ユニットを攻撃しているエフェクトが出ている。

**魔法陣面積率**
現在の魔法陣の面積率。より面積率の大きな魔法陣を作れば、それだけ召喚獣の滞在時間が長くなる。

**アビリティの効果範囲**
APが溜まった自軍ユニットを選択すると、アビリティの効果範囲が白い円形で表示される。ここでアビリティボタンを押せばアビリティ発動だ。

**エレメンタル生成**
エレメンタルを生成する敵ユニット。エレメンタル生成中は戦闘ができないので、生成中に近づいて倒してしまおう。

倒されたユニットにはドクロマークが現れる。こうなったら一旦プレイカードを盤面から取り除く。一定時間が経ってドクロが消えたら、そのユニットを復活させることができる。ただし復活には、ユニットのコストと同数のMPが必要。MPが足りない場合は復活させることができない。

これだけ巨大な魔法陣を作れば、召喚獣を長時間フィールドに滞在させることができ、それだけ敵召喚士に大きなダメージを与えることができる。

召喚獣の選択画面では、召喚獣の攻撃特性や召喚士のHPが30%以下になった場合に発動する潜在能力などが確認することができる。

**妄想の車輪** **《si012U 金の目のアスター》**：アスターは生存能力の高いLV3シーカーだ。素のATKは51と標準的だが、攻撃力を上げつつHPを回復させるアビリティを持っており、傷ついても復活エリアに帰る事なく戦い続けられる。戦闘すれば必ず傷つくシーカーにとって、HP回復能力は思った以上に役に立つぞ。消費APは2で簡単にたまるので、ばんばん使っていこう。

# 戦い方

いよいよ実戦のレクチャーだ。これまでの情報を頭に入れた上で、さまざまな戦術を会得してほしい。これで一人前の召喚士まであと一歩だ!!

## 基礎編

### 序盤

ゲーム開始時は、自陣の好きな位置にユニットを配置できるため、四隅にユニットを配置して一気に大きな魔法陣を作り出すこともできる。しかし、戦力が分散し各個撃破されやすくなる。これでは相手に戦線を崩され、せっかく作った魔法陣を壊されることになってしまう。それを防ぐためには、復活エリアの近くにユニットを配置して、敵ユニットと戦闘になる前に小さな魔法陣を作ることだ。これなら相手が魔法陣を壊しに来るまで時間がかかるし、こちらは戦力を集中して相手のユニットを各個撃破できるようになる。このまま序盤をしのいで、まずは召喚獣を呼べるまで召喚ゲージをためよう。

ユニット配置画面で四隅にユニットを配置しようとしている。しかし、これでは戦力が分散してしまう……。

自軍の復活エリアの周りでエレメンタルを生成している。これなら、魔法陣を守りやすく戦力が分散することもない。

## 召喚士の心得1　魔法陣は六角形を目指せ!

ここからは『悠久の車輪』の戦い方についての基礎解説を行なっていく。『悠久の車輪』の戦いは、エレメンタルを生成して魔法陣を形成し、召喚獣を呼び出すことが基本となる。相手より早く大きな魔法陣で召喚獣を呼び出して、戦いに勝利しよう。

### 中盤

相手が召喚獣を1回か2回呼ぶ間に、下の写真のような態勢に持ち込めれば、ここから召喚獣を呼んで反撃開始だ。写真では敵陣の深い位置までこちらのユニットが侵入しており、フィールド中央にはマスターが配置されて防衛準備もできている状態だ。ここまで持ち込めれば、あとはキーパーを中心としてしっかりと魔法陣を守りきれるだろう。最初は、つい大きな魔法陣を作ろうと欲張ってしまうが、まずは守りやすい小さい魔法陣を作り、召喚獣を呼ぶ際に一個だけエレメンタルを敵陣奥深くに作って面積を稼ぐようにしたい。

ユニット同士で援護しながら前進し、魔法陣の前線がフィールドの半分くらいまできたところで召喚獣を召喚! 召喚獣だけが明るく表示されている。

### 終盤

エレメンタルは全部で六個しか作れない。最初に小さく作りすぎると、終盤で大きくするのに困ることもある。しかし、敵はこちらのエレメンタルを破壊しに来るので、フィールドの状況を見てどのエレメンタルを守り、どれを切り捨てるかを判断できるようになることが、強くなる第一歩だ。また、うまくAPが溜まるまで必要なユニットを生き残らせることができれば、エンチャント系のアビリティによってエレメンタル自体を強化することもできるため、エレメンタルの設置には、事前にイメージを持って望むことが重要になるだろう。

召喚獣で敵ユニットを倒し、一気に優勢に。敵ユニットを敵陣に押し込めさらに大きな魔法陣を作れ。自軍キーパーは敵召喚士を直接攻撃するのも有りだ。

## 応用編

ここでは、さらに深くユニットの使い方について解説しよう。ユニットにはアビリティとスキルという二つの能力がある。直接的な戦闘力以外にも、この二つの強さで使うカードを判断できるようになれば、パーティーのバリエーションも広がり新たな戦い方もできるようになるぞ。

### アビリティ

ほとんどのカードは、何らかのアビリティを持っている。アビリティには消費APが決まっており、ユニットは消費アビリティ分までAPを溜めることができる。APは1溜まるのに約20秒かかるため、APが4や5のアビリティは1分半程度かかってしまう。アビリティでコンボを組む場合には、この時間経過に注意が必要だ。《sc013C 深達の歌い手チェルミ》の「弔いの歌」というアビリティは、AP2で「範囲内の味方ユニットの移動力を上げる」という効果がある。これなら発動も早く、戦闘力が高い高レベルのキーパーを、シーカー並みの機動力にして戦場を駆け回らせることができる。こうしてアビリティをうまく使えば、パーティーの欠点を補い、見た目以上の戦闘力を発揮することも可能なのだ。

## 召喚士の心得2　ユニットの仕事は戦うだけじゃない!?

アビリティを発動すると、カードイラストのカットインが入り、アビリティの効果も表示される。

### エンチャント

エレメンタルに力を付与するアビリティがエンチャントだ。エレメンタルが壊れるまでその効果は続く。エンチャントは同じ勢力のユニットが作ったエレメンタルにしか付与できないので、パーティーを組む際には同一勢力で組んだほうがエンチャントの効果を活用しやすいぞ。

エンチャントされたエレメンタルはプレイスクリーン上、メインスクリーンのレーダーともに、表示が変化する。

### スキル

スキルはアビリティと違って、条件さえそろえば勝手に発動してくれる便利な能力だ。アビリティのように発動タイミングを気にしなくていいのがありがたい。

### 潜在能力

召喚獣は、召喚士のHPが30%以下になると真の力を発揮する。それが「潜在能力」だ。どんな潜在能力を持っているかは召喚獣選択の際に分かるので、いざというときには起死回生を狙ってみよう。

プレイヤーのHPが30%以下になると、召喚獣が潜在能力を発揮するようになる。基本能力だけでなく、潜在能力も召喚獣を選ぶ重要な要素。

シナリオモードには勝利条件が設定されているものがある。アビリティとスキルを上手に使って勝利条件をクリアしよう。

**妄想の車輪** 《sc003C 王宮警備兵スペサルティン》：スペサルティンは、AP2でエレメンタルに「周囲の味方ユニットの移動力を上げる」というエンチャント能力を与える事ができるLV2キーパーだ。エレメンタルの周囲以外には効果は無いが、エレメンタルが破壊されるまで効果が続くのがうれしい。戦場の中央に作る事ができれば、攻めに守りに役立ってくれること間違い無しだ。

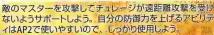
# スターター解説 その1「アルカディア&シルヴァランド」スターター

ここでは三種類のスターターそれぞれの特徴と、基本的な戦術を解説する。まずはバランス型の「アルカディア＆シルヴァランド」スターターを紹介するぞ!

LV3キーパーでATK64はかなり優秀なユニットだ。アビリティの「青き祈り」をタイミングよく使用できるように、HPの残量には常に気を配ってプレイしよう。

LV1で倒されやすいが、コストも低いため復活も早く、いつでも戦場にいる便利屋。戦闘に参加するよりもエレメンタルの生成や破壊などが適任だ。

アビリティをもっていない分、ATKが高い優秀なマスタータイプのユニット。チュレージの援護役として、後方からしっかりと援護射撃をさせよう。

敵のマスターを攻撃してチュレージが遠距離攻撃を受けないようサポートしよう。自分の防御力を上げるアビリティはAP2で使いやすいので、しっかり使用しよう。

「アルカディア＆シルヴァランド」スターターは、LV3キーパーの《ar001U 青き宝玉チュレージ》を中心に、二体のシーカーと一体のマスターを擁する攻守のバランスが取れたデッキとなっている。チュレージを主力として、ほかのユニットで援護を行ない、敵を各個撃破していこう。《ar016C 鉄獅子の傭兵シュコダ》は、HPが低く倒されやすいので、シーカーの機動性を生かして後方でエレメンタルを生成したり、敵エレメンタルを破壊したりと遊撃部隊として活用するといい。チュレージのアビリティ「青き祈り」は、倒された仲間ユニットをランダムで一体復活させることができる。AP1で使いやすいので、チュレージが戦闘で倒される直前にアビリティを発動し、効率的に仲間ユニットを復活させよう。

### デッキの強化

スターターは、どれもレベル合計がレベル8になるように作られている。最初のうちはデッキの合計がレベル10に達するまで引いたカードをデッキに足せばOKだ。その後、ある程度カード資産が増えたら、デッキに入れるカードを吟味しよう。「アルカディア＆シルヴァランド」スターターには、すでにシーカーが二体入っているので、LV1～2のキーパーを追加して戦闘力を強化してやるといいだろう。

チュレージを主力としてオーレンダーとユーチャリスを援護に付ければ、そうそう戦闘で当たり負けすることはない。後はシュコダの使い方が、戦況を左右する重要な要因となるだろう。

## 自分でデッキを組んでみよう!

スターターでゲームに慣れたら、排出されたプレイカードを組み合わせて自分だけのデッキを作ってみよう。

デッキ構築のルールは「レベルの合計が10以下である」というものだけ。勢力やタイプによる制限は一切無い。どんなプレイカードを組み合わせてもデッキは構築できるが、より効果的な組み合わせでプレイカードをチョイスすれば、それだけ強力なデッキを構築できるようになる。

ここではプレイカード(ユニット)の能力に注目して、デッキを組む際のカード選びの指針について解説していく。

まず、プレイカードを選ぶときに注目したいのは、ユニットタイプ、レベル、そしてアビリティやスキルの効果だ。

バランスの良いレベル配分とユニットタイプの組み合わせで、戦いやすいデッキを作ることはできるが、ゲームをしている間に自分が使いやすいユニットタイプのバランスや、思い入れのあるユニットが出てくるだろう。その段階になったら、もう一歩踏み込んで各ユニットのアビリティをよく見極めて、デッキの構成を考え直してほしい。

敵召喚士に対して直接影響を及ぼすようなアビリティは少ないが、ユニット同士の戦いでは効果的なアビリティも多い。複数のユニットによるコンボによって、大きな威力を発揮するアビリティもあるので、効果の内容をよく確認してデッキ構築に役立てよう。

### 複数強化系アビリティで選ぶ!

ユニット同士の戦いで効果を発揮するアビリティは、戦闘に直接影響するATKや防御力を強化するものだ。また、エレメンタルの生成と破壊の攻防では、移動力を増強するアビリティも大きな意味がある。

《ar007C 黒熊の傭兵リオン》の「一定時間の間、範囲内の味方ユニットの防御力を上げる」のように複数のユニットに効果を及ぼすアビリティは、味方全体の能力を底上げすることができるので特に強力だ。こういった複数強化系のアビリティはアルカディアに多く、逆にバハムートロアには存在しない。複数強化系アビリティの効果対象は、範囲内の味方ユニットすべてに効果を及ぼすものと、自軍の特定勢力のユニットにしか効果がないものに分かれているので、デッキを組む際には注意しよう。

**妄想の車輪** 《ba010U 飛び跳ねるアルネ》：アルネは効果時間中に接触した敵を弾き飛ばすアビリティを持っている。LV1シーカーなので戦闘力は高くないが、このアビリティのおかげで突破力の高いユニットになっている。苦手なキーパーも弾き飛ばしてしまえば接近戦に持ち込まれる事はない。攻撃力のあるユニットと一緒に行動して、戦線を切り開け!

# スターター解説 その2 「グランガイア&スケールギルド」スターター

「グランガイア&スケールギルド」スターターは、アビリティのコンボが発動すると、非常に攻撃的なデッキとなる。アグレッシブな人向けのスターターだ。

**酒盛りゴブリン ラギリ**

LV3並みのATKを誇るグランガイアのLV2キーパー。召喚獣カスタマイズはマイナス効果になっているが、本人の高い戦闘力がそれを補っている。

**鮮血の虎騎兵隊ガシャ**

敵陣内にいるだけでATKが上がる便利なスキル「狂戦士」を持つシーカー。アビリティも直接ダメージを与えられる技なので、使いやすいユニットだ。

**紫海の歩兵レッドムーン**

LV1ながらATK40と恐るべき破壊力を持つタコ。チェルミのアビリティで移動力を上げれば、フィールド中を荒らし回り、さらに頼れるタコになる。

**深遠の歌い手チェルミ**

AP2のチェルミのアビリティ「弔いの歌」の移動力増加は自分にも有効。移動力が上がれば、迫ってくる敵のシーカーからも逃げやすくなる。

「グランガイア&スケールギルド」スターターは、《gr008C 酒盛りゴブリン ラギリ》と《sc010C 紫海の歩兵レッドムーン》の二体のキーパーを中心とした攻撃力の高いデッキ編成になっている。足の遅いキーパーが主体だと、やや守備的な印象も受けるが、そこで活躍するのがLV3マスター《sc013C 深遠の歌い手チェルミ》のアビリティ「弔いの歌」だ。このアビリティは範囲内の味方ユニットの移動力を上げるため、キーパーへ一時的にシーカー並みの機動性を付与することができる。二体のキーパーでチェルミを守り、チェルミのAPが溜まったら「弔いの歌」を発動だ。これでキーパー二体の移動力が上がるので、一気に敵陣まで切り込んでいこう。しかし、効果時間は短いので深追いは禁物だ。

## デッキの強化

このスターターのシーカー《gr011U 鮮血の虎騎兵隊ガシャ》は、敵陣にいると攻撃力が上がるスキルを持っている。つまり、前線で戦ってこそ意味があるユニットなのだ。そこで、後方でエレメンタルを生成したり、自陣に作られた敵エレメンタルを破壊するシーカーを一体追加すると非常に便利だ。

また、二体のキーパーをより高レベルのキーパーと入れ替えるのも、さらに戦力が充実するのでオススメだ。

**フォーメーション例**

キーパーとシーカーはどれも攻撃力が高く、前衛向きのユニットだ。チェルミに援護させつつ、進軍していこう。チェルミのアビリティで仲間の移動力を上げるのが、戦術の鍵となる。

| 複数強化系アビリティを持つユニット例 | |
|---|---|
| ar002C | 黄金の羽ソゥリス |
| ar007C | 黒熊の傭兵リオン |
| ar010SR | 聖王アレキサンダー |
| ar015SR | 偵察兵ポルタ |
| gr016SR | 轟く巫女グラリス |
| si010SR | 金色の尾グル |
| sc009SR | 鮫の王レッドアイ |
| sc013C | 深遠の歌い手チェルミ |
| ne010C | 戦闘用メイド ナスタチウム |
| ne012U | 戦闘用メイド マジョラム |

複数強化系アビリティは、一度に多くの仲間の能力を強化できるため、攻勢に転じるタイミングなどで発動するとより効果的だ。アビリティの効果は、やはりレアリティが高いユニットの方が強力だが、レアリティが「C」や「U」のユニットでも、使い方を考えれば有効にアビリティを機能させることができる。

## エンチャントで遊ぶ!

フィールド上に生成されたエレメンタルは、通常魔法陣の形成以外の効果は無い。しかし、このエレメンタルに特殊な能力を付与し、攻撃や防御の基点として役立てることができるアビリティがエンチャントだ。エンチャントされたエレメンタルは、敵ユニットを攻撃してくれたり、周囲の味方ユニットのHPを回復したりと、さまざまな効果で味方を援護してくれる。場合によっては戦場のミリタリーバランスを変えてしまうほどの活躍をしてくれる存在になのだ。エンチャントの効果は勢力によって明確に方向性が決まっており、グランガイアは攻撃能力。ネクロポリスは敵ユニットの能力低下など、勢力の特徴を反映した効果が付与される。エンチャントを使いこなせば、より勢力の特色に合った戦い方ができるだろう。

| エンチャント系アビリティを持つユニット例 | |
|---|---|
| ar019C | 光の歌い手アヴェル |
| gr013C | 治療ゴブリン カラコ |
| gr017C | 火矢を与える巫女ララト |
| si015C | 双尾のリード |
| si016R | 大密林のドラセナ |
| sc003C | 王宮警備兵スペサルティン |
| sc014U | 深海の教官アウイン |
| ba004C | 河の終わりに住むアケル |
| ba014U | 蛇を刺すティコ |
| ne001C | 寛容なコンフリー |
| ne011C | 戦闘用メイド フェンネル |

エンチャント系アビリティを持ったユニットは、各勢力にまんべんなく存在している。強力なエンチャントほど消費APが高いので、APをためるまでに時間がかかってしまうのが難点だ。

**妄想の車輪** 《ar004U 褐色の剣レマン》:レマンは高い攻撃力を持つLV2キーパーだ。ATK55は同レベルキーパーの中ではトップクラスで、更にアビリティとスキルの両方でATKを上昇させることができる。アビリティの消費APも2と低く、タイミングを見計らう必要があまりないため使いやすい。コンボを考えなくても問題なく使えるので、慣れないうちは特にお勧めなユニットだ。

# スターター解説 その3 「バハムートロア&ネクロポリス」スターター

優秀なシーカーを擁する「バハムートロア&ネクロポリス」スターター。機動性を生かしてフィールドを縦横無尽に駆け回れ！

牛を追うネカル

LV3シーカーとしては戦闘力がやや低いが、アビリティの「囮作戦」は敵ユニットの遠距離攻撃範囲を縮小するという、マスター封じの効果を持っている。

捕獲するレシャ

LV2ながらLV3のネカルと同じATKを持つ竜騎士。同レベルのキーパーにも引けを取らない戦闘力を持っているので、前線でも十分に戦える。

寛容なコンフリー

コンフリーのアビリティでエンチャントしたエレメンタルは、自動的に周囲の敵ユニットを攻撃してくれるので、味方が一体増えたことと同じ効果がある。

挑戦するタンジー

LV1マスターはHPも少なく、すぐに倒されてしまうので前に出るのは禁物だ。フィールドではコンフリーの後ろに付いて支援を行なうのが得策だろう。

「バハムートロア&ネクロポリス」スターターは、《ba001U 牛を追うネカル》と《ba015C 捕獲するレシャ》の二体の優秀なシーカーが戦力の中心となるスターターだ。レシャはLV2ながら、LV3のネカルと同じATK51の攻撃力を持っており頼りになる。また、このスターターで忘れてはならない存在が《ne001C 寛容なコンフリー》だ。コンフリーのアビリティ「ガーゴイルの召喚」は、エレメンタルに「周囲の敵ユニットに一定間隔でダメージを与える」というエンチャント能力を与える。ただし、エンチャントできるのは味方のネクロポリスユニットが作ったエレメンタルだけなので、コンフリー自身がエレメンタルを生成してそれにエンチャントするといい。

### デッキの強化

このスターターはキーパーが一体だけで直接戦闘能力が弱いので、キーパーを追加すると即戦力増強につながる。しかし、ここはあえてマスターを補強して遠距離攻撃力を強化するというのも手だ。コンフリーのアビリティは、エレメンタルを固定砲台化するようなものなので、さらにデッキにマスターを入れれば強力な砲撃デッキにすることができる。マスターもエンチャントされたエレメンタルも、放っておいても自動で射程内の敵を攻撃してくれるので、とても便利だ。砲撃の援護があれば前衛のシーカーも安心して戦える。

まずは二体のシーカーに前衛を任せて、コンフリーはエレメンタルを生成して回ろう。エレメンタルの数がそろったら、コンフリーも前衛に参加して敵陣に切り込んでいこう。

### 自分を強化アビリティで選ぶ？

ユニット自身を強化するアビリティは、特に条件が無い限り目標を選ぶ必要も無く、APが溜まっていればユニットを選択してアビリティボタンを押すだけで効果が発揮される。使う瞬間さえ間違えなければ、対象や効果範囲を気にする必要が無いので使いやすいアビリティだ。ATKや防御力だけでなく、複数の能力を同時に強化するアビリティもある。高レベルのユニットならHPも高く、長時間フィールドにとどまれるので消費APが大きいアビリティでも使いこなせる。低レベルのユニットは、倒されやすいので消費APが少なく、すぐに使えるアビリティを持ったユニットを選ぶといいだろう。また、スキルでも自分自身を強化してくれるものがあるので、アビリティと組み合わせて効果的にデッキを組もう。

| 自分を強化系アビリティを持つユニット例 | |
|---|---|
| ar004U | 褐色の剣レマン |
| ar008R | コロッサス |
| gr006U | 黒き魔竜騎兵隊プルナ |
| gr010C | 死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ |
| si005U | 歌う花園のキャッツポー |
| si007U | 大牙のタンシー |
| si011C | 金の腕ナスタ |
| si012U | 金の目のアスター |
| si018C | 広き森のガーベラ |
| si021C | 紫の足ユーチャリス |
| sc007U | 紅海の騎兵ローズクォーツ |
| ba019U | 槍の支度するムフリ |

自分を強化するアビリティは、コンボなどを考えなくても有効に使用できるのが良い。APがたまったら即発動して、自分を強化しよう。他のユニットのアビリティでさらに長所を伸ばしてやれば、とんでもなく強力なユニットにすることもできる。

## 情報の車輪

### 登録できるユニットが増える！

ここで、デッキ構築の参考にもなる非常に重要な情報を教えよう。『悠久の車輪』のデッキは、レベル10までしかプレイカードを登録することができない。しかし、ゲームをやり込んで召喚士（プレイヤー）のレベルが上がると、最大レベル15までプレイカードを登録できるようになるのだ。この場合もプレイに使えるのは合計レベル10までだが、ユニットの初期配置画面で相手が登録したプレイカードを確認してからレベル10分のユニットを選ぶことができるので、相手のデッキに対応して有効なカードをチョイスすることができる。全国対戦などでは互いに合計レベル10以上のカードを登録することもありえるので、戦闘前から使用カードの読み合いが起こる可能性もある。

**妄想の車輪** 《si002C 赤き目のコキア》：コキアはLV1キーパーにしてATK39という、とてもコストパフォーマンスの良いユニットだ。同レベル最強の攻撃力を持つ《sc010C 紫海の歩兵レッドムーン》のATK40と比べても遜色なく、それでいてレッドムーンが持っていないアビリティとスキルを持っているのだから弱いはずがない。優秀な低レベルキーパーとして有効に活用しよう。

# カードリスト

正式稼動に先駆けて、六勢力のレアリティが「C」と「U」のユニットデータを一挙公開！

## 神聖帝国 アルカディア

アルカディアは全体的にバランスがよく、スタンダードな戦いを得意とする勢力だ。また他者を回復できるユニットや召喚獣のHPを上げるユニットが多いため、粘り強く戦える。

## 巨人山脈 グランガイア

グランガイアは攻撃的な勢力で、敵やエレメンタルを直接攻撃する能力に優れている。ただし、敵味方無差別な能力も多いので、味方を巻き込まないよう気を付けよう。

| LV | タイプ | カード名 | HP | ATK | INT | AP | 召喚 | レアリティ | アビリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LV 3 | キーパー | 青き宝玉チュレージ | 1099 | 64 | 5 | 1 | HP↑ | U | アビリティ：復活していない味方ユニットの中からランダムに1体を選び、味方復活エリアの中心に復活させる。その場合、このユニットは戦闘不能状態になる。 |
| LV 2 | キーパー | 黄金の羽ソゥリス | 860 | 45 | 6 | 4 | DEF↑ | C | アビリティ：一定時間の間、範囲内の味方ユニットの防御力を上げる。 |
| LV 2 | キーパー | 褐色の剣レマン | 860 | 55 | 3 | 2 | HP↑ | U | アビリティ：一定時間の間、味方ユニットの数に応じてこのユニットの攻撃力を上げる。 |
| LV 3 | キーパー | 金の腕輪ダーク | 1099 | 64 | 5 | 2 | HP↑ | U | アビリティ：範囲内の味方ユニットにかかっている敵ユニットのアビリティの効果を無効化する。 |
| LV 2 | シーカー | 黒熊の傭兵オフリド | 830 | 47 | 4 | 3 | HP↓ | U | アビリティ：一定時間の間、このユニットはグランガイアのユニットからのダメージを受けず、アビリティの対象にならない。 |
| LV 2 | シーカー | 黒熊の傭兵リオン | 830 | 48 | 4 | 3 | HP↓ | C | アビリティ：一定時間の間、範囲内の味方ユニットの防御力を上げる。 |
| LV 2 | マスター | 進撃の歌い手ヴェネタ | 800 | 25 | 7 | 4 | DEF↓ | U | アビリティ：範囲内の味方ユニットのHPを回復する。 |
| LV 1 | マスター | 聖歌の歌い手ウィンドメア | 500 | 17 | 6 | 2 | DEF↓ | C | アビリティ：範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、HPを回復する。 |
| LV 1 | シーカー | 鉄獅子の傭兵シュコダ | 520 | 35 | 3 | – | HP↓ | C | アビリティ：なし |
| LV 1 | キーパー | 虹の長剣ノイジード | 540 | 33 | 5 | 3 | HP↑ | C | アビリティ：時間帯を昼にする。 |
| LV 2 | マスター | 光の歌い手アヴェル | 800 | 32 | 5 | 3 | DEF↓ | C | アビリティ：範囲内の味方アルカディアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットのHPを徐々に回復する。」 |
| LV 1 | キーパー | 魔法の黒槍ヴィスティス | 540 | 37 | 3 | 1 | HP↑ | C | アビリティ：範囲内のHPが最も高い味方ユニットの中からランダムに1体を選び、かかっている敵ユニットのアビリティの効果を無効化する。 |

| LV | タイプ | カード名 | HP | ATK | INT | AP | 召喚 | レアリティ | アビリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LV 1 | キーパー | 大爪ゴブリン ジュンガ | 540 | 34 | 5 | 3 | ATK↓ | C | アビリティ：天候を晴れにする。 |
| LV 1 | シーカー | 終わりの獅子騎兵隊ブロ | 520 | 30 | 4 | 2 | ATK↓ | C | アビリティ：味方エレメンタルをランダムに1個破壊し、一定時間の間、このユニットの攻撃力を上げる。エレメンタルを破壊できなかった場合、上げる数値を減らす。 |
| LV 3 | シーカー | 黒き魔竜騎兵隊ブルナ | 1062 | 54 | 4 | 2 | ATK↑ | U | アビリティ：一定時間の間、このユニットの攻撃力を上げる。効果終了まで、アビリティ使用時にこのユニットが向いていた方向に強制移動をする。 |
| LV 2 | キーパー | 酒盛りゴブリン ラギリ | 860 | 59 | 5 | - | ATK↓ | C | アビリティ：なし |
| LV 3 | キーパー | 修繕ゴブリン ナスル | 1099 | 59 | 6 | 2 | ATK↑ | U | アビリティ：範囲内のエレメンタルの中からランダムに1個を選び破壊する。その場合、エレメンタルを作成したユニットの召喚士にダメージを与える。 |
| LV 1 | シーカー | 死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ | 520 | 26 | 6 | 1 | ATK↓ | C | アビリティ：一定時間の間、このユニットの移動力を上げる。天候が晴れの場合、効果時間を増やす。 |
| LV 2 | シーカー | 鮮血の虎騎兵隊ガシャ | 830 | 41 | 6 | 2 | ATK↑ | U | アビリティ：範囲内の敵ユニットと敵召喚獣の中からランダムに1体を選び、ダメージを与える。 |
| LV 2 | キーパー | 葬儀屋ゴブリン ツェ | 860 | 48 | 6 | 2 | ATK↓ | U | アビリティ：このユニットに最も近いユニットか召喚獣1体に、ダメージを与える。 |
| LV 2 | キーパー | 治療ゴブリン カラコ | 860 | 53 | 5 | 2 | ATK↓ | C | アビリティ：範囲内の味方グランガイアのエレメンタルに以下の能を与える。「近接攻撃が可能になる。」 |
| LV 1 | キーパー | つるはしゴブリン オユー | 540 | 33 | 5 | 1 | ATK↓ | U | アビリティ：範囲内のエレメンタルを破壊する。 |
| LV 2 | マスター | 火矢を与える巫女ララト | 800 | 32 | 5 | 3 | ATK↑ | C | アビリティ：範囲内の味方グランガイアのエレメンタルに以下の能力を与える。「遠距離攻撃が可能になる。」 |
| LV 1 | マスター | 火を操る巫女シシャ | 500 | 16 | 6 | 3 | ATK↑ | C | アビリティ：範囲内の敵ユニットと敵召喚獣にダメージを与える。天候が晴れの場合、与えるダメージを増やす。 |

**表の見方** 表の項目解説：各リストの一行目は、ユニットのレベル、タイプ、カード名が記載されている。【HP】はユニットの耐久力。【ATK】はユニットの攻撃力。【INT】はユニットの賢さでアビリティの効果などに影響するパラメータだ。【AP】はアビリティの使用に必要な消費AP。【召喚】は召喚獣カスタマイズの効果が記載されている。

# カードリスト

シルヴァランドは自身のATKなどを上げるのが得意な勢力だ。また召喚獣カスタマイズはすべてのユニットが召喚獣の対召喚士攻撃力を上昇させるものになっている。

スケールギルドはマスターを中心とした勢力だ。味方の移動力を上げるアビリティを持ったユニットが多いので、高機動戦法で一気に畳み掛けることもできる。

| LV | クラス | 名前 | HP | ATK | INT | AP | 召喚 | レアリティ | アビリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LV 2 | マスター | 紅き花園のクフェア | 800 | 31 | 6 | 1 | SATK↑ | C | 一定時間の間、このユニットのHPを徐々に回復する。 |
| LV 1 | キーパー | 赤き目のコキア | 540 | 39 | 3 | 2 | SATK↑ | C | (このアビリティは範囲内で敵ユニットがアビリティを使用した時のみ使用することができる。)敵ユニットのアビリティの使用を無効化する。 |
| LV 3 | マスター | 歌う花園のキャッツポー | 1025 | 38 | 5 | 2 | SATK↑ | U | 一定時間の間、このユニットの攻撃力を上げ、遠距離攻撃範囲を拡大する。 |
| LV 2 | マスター | 黄金樹のカルミア | 800 | 22 | 7 | 4 | SATK↑ | U | 味方召喚士のMPを回復する。 |
| LV 3 | キーパー | 大牙のタンシー | 1099 | 59 | 6 | 2 | SATK↑ | U | 一定時間の間、このユニットの攻撃力と防御力を上げる。時間帯が夜の場合、上げる数値を増やす。 |
| LV 2 | マスター | 神の原のオーレンダー | 800 | 38 | 5 | — | SATK↑ | C | なし |
| LV 1 | シーカー | 金の腕ナスタ | 520 | 30 | 4 | 2 | SATK↑ | C | 一定時間の間、ユニットの所属国家の数に応じて、このユニットの攻撃力を上げる。 |
| LV 3 | シーカー | 金の目のアスター | 1062 | 51 | 6 | 2 | SATK↑ | U | 一定時間の間、このユニットの攻撃力を上げ、HPを徐々に回復する。 |
| LV 2 | キーパー | 双尾のリード | 860 | 53 | 5 | 3 | SATK↑ | C | 範囲内の味方シルヴァランドのエレメンタルの防御力を上げ、以下の能力を与える。「近接攻撃が可能になる。」 |
| LV 1 | マスター | 西草原のネメシア | 500 | 21 | 4 | 1 | SATK↑ | C | 範囲内の味方エレメンタルのHPを回復する。 |
| LV 3 | マスター | 広き森のガーベラ | 1025 | 35 | 6 | 3 | SATK↑ | C | 一定時間の間、味方シルヴァランドのエレメンタルの数に応じてこのユニットの攻撃力と防御力を上げる。 |
| LV 1 | マスター | 深き森のディディスカス | 500 | 22 | 4 | 4 | SATK↑ | U | 味方召喚士のHPを回復する。 |
| LV 2 | シーカー | 紫の足ユーチャリス | 830 | 42 | 6 | 2 | SATK↑ | C | 一定時間の間、このユニットの防御力を上げる。時間帯が昼の場合、上げる数値を増やす。 |

| LV | クラス | 名前 | HP | ATK | INT | AP | 召喚 | レアリティ | アビリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LV 2 | マスター | 海の商人ユージアル | 800 | 31 | 6 | 1 | DEF↑ | U | 範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、かかっているアビリティの効果を無効化する。 |
| LV 1 | マスター | 海の森の占い師シリカ | 500 | 18 | 6 | 1 | DEF↑ | C | 一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、攻撃力を下げる。 |
| LV 2 | キーパー | 王宮警備兵スペサルティン | 860 | 53 | 5 | 2 | DEF↑ | C | 範囲内の味方スケールギルドのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットの移動力を上げる。」 |
| LV 1 | マスター | 王宮書記官クリン | 500 | 19 | 5 | 3 | DEF↑ | U | 天候を雨にする。 |
| LV 1 | シーカー | 紅海の騎兵ローズクォーツ | 520 | 29 | 4 | 1 | ATK↑ | U | 一定時間の間、味方スケールギルドのエレメンタルの数に応じてこのユニットの防御力と移動力を上げる。 |
| LV 1 | マスター | 紅海の魔導師ルチル | 500 | 17 | 6 | 2 | DEF↑ | C | 一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、移動力を下げる。 |
| LV 1 | キーパー | 紫海の歩兵レッドムーン | 540 | 40 | 5 | - | DEF↑ | C | なし |
| LV 4 | マスター | 紫海の防衛者タンジェリーナ | 1225 | 39 | 8 | 3 | DEF↑ | C | 一定時間の間、範囲内の敵ユニットの移動力と攻撃力を下げる。 |
| LV 3 | マスター | 深遠の歌い手チェルミ | 1025 | 40 | 4 | 2 | DEF↑ | C | 一定時間の間、範囲内の味方ユニットの移動力を上げる。 |
| LV 4 | マスター | 深海の教官アウイン | 1225 | 44 | 5 | 4 | DEF↑ | U | 範囲内の味方スケールギルドのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲にいる味方ユニットの数に応じて味方召喚ゲージを徐々に増やす。」 |
| LV 3 | シーカー | 緑海の重装騎兵エレスティア | 1062 | 55 | 5 | 5 | ATK↑ | U | 範囲内の味方スケールギルドのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の敵ユニットの攻撃力を下げる。」 |
| LV 3 | キーパー | 緑海の重装歩兵ティアーズ | 1099 | 56 | 6 | 3 | DEF↑ | C | 一定時間の間、範囲内のユニットの中からランダムに1体を選び、移動力を下げる。 |

**表の見方** アビリティ効果範囲：リストの一番右の図は、アビリティの効果範囲を表している。これはプレイカードの裏面に記載されている物と同じなので、アビリティの能力でデッキに入れるカードを選ぶ際の参考にしてほしい。

各ユニットの能力やアビリティの特性を理解して、デッキの構想を膨らませよう。まだデータが未公開のレアリティ「R」と「SR」のユニットは、さらに強力だ！　続報を待て!!

## 竜王の翼 バハムートロア

**希望の仔トゥインクルスター**
伝説の古代竜の末裔である白き幼竜。まだ上手に飛ぶこともできない幼竜であるが、その小さな身体には強大な魔力が秘められている。彼の背にはバハムートロアの未来が託されている。

**バハムートロアは位置を強制的に変えるという珍しい能力を持ったユニットを複数擁している勢力だ。能力を生かして敵陣深くに一気に切り込んで敵をかく乱しよう。**

## 不死教団 ネクロポリス

**優しさのエキナシア**
美しく、強く、誇り高い男装の麗人。レイピアの剣さばきは、ネクロポリスで知らない者がいないほどの腕前だ。しかし、いつの頃からか彼女は力を追い求めることに固執しはじめる……。

**ネクロポリスのユニットは、不死者軍団らしく相手を妨害したり弱体化させる能力に優れている。敵の高レベルユニットを弱くして、敵の戦線を崩壊させよう。**

| LV | タイプ | ユニット名 | ステータス | 召喚・レアリティ | アビリティ |
|---|---|---|---|---|---|
| LV 3 | シーカー | 牛を追うネカル | HP 1062<br>ATK 51<br>INT 6 | AP 2<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、遠距離攻撃範囲を縮小する。 |
| LV 1 | シーカー | 河の終わりに住むアケル | HP 520<br>ATK 28<br>INT 5 | AP 2<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：範囲内の味方バハムートロアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットは敵ユニットのアビリティの対象にならない。」 |
| LV 2 | シーカー | 北の番人ハリス | HP 830<br>ATK 47<br>INT 3 | AP 3<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：範囲内の敵ユニットの中からランダムに1枚を選び、このユニットをそのユニットと同じ位置に移す。 |
| LV 1 | シーカー | 飛び跳ねるアルネ | HP 520<br>ATK 28<br>INT 5 | AP 1<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：一定時間の間、このユニットに触れた敵ユニットを強制移動させる。 |
| LV 1 | キーパー | 野を駆けるロタネー | HP 540<br>ATK 29<br>INT 6 | AP 2<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、このユニットとそのユニットの位置を入れ替える。 |
| LV 4 | シーカー | 船を漕ぐザウラク | HP 1268<br>ATK 59<br>INT 6 | AP 2<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ C | アビリティ:一定時間の間、このユニットは敵ユニットのアビリティの対象にならない。味方バハムートロアのエレメンタルの数に応じて効果時間を増やす。 |
| LV 4 | シーカー | 蛇を刺すティコ | HP 1268<br>ATK 63<br>INT 5 | AP 1<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：範囲内の味方バハムートロアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方マスターの攻撃力を下げ、遠距離攻撃範囲を拡大する。」 |
| LV 2 | シーカー | 捕獲するレシャ | HP 830<br>ATK 51<br>INT 5 | AP –<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：なし |
| LV 1 | マスター | 未来を紡ぎしミルザム | HP 500<br>ATK 19<br>INT 4 | AP 1<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、味方復活エリアの中心に移す。 |
| LV 2 | マスター | 焼き焦がすシリウス | HP 800<br>ATK 34<br>INT 4 | AP 3<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：一定時間の間、範囲内の敵ユニットの賢さを下げる。 |
| LV 1 | シーカー | 槍の支度するムフリ | HP 520<br>ATK 30<br>INT 4 | AP 2<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：一定時間の間、このユニットの攻撃力を上げる。天候が晴れの場合、上げる数値を増やす。 |
| LV 1 | キーパー | 矢を放つカウス | HP 540<br>ATK 33<br>INT 5 | AP 2<br>召喚 ATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、ダメージを与える。 |

| LV | タイプ | ユニット名 | ステータス | 召喚・レアリティ | アビリティ |
|---|---|---|---|---|---|
| LV 2 | キーパー | 寛容なコンフリー | HP 860<br>ATK 53<br>INT 5 | AP 3<br>召喚 HP↑<br>レアリティ C | アビリティ：範囲内の味方ネクロポリスのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の敵ユニットに一定間隔でダメージを与える。」 |
| LV 2 | シーカー | 戦闘用メイド アニス | HP 830<br>ATK 45<br>INT 5 | AP 3<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：(このアビリティは範囲内で敵ユニットがアビリティを使用した時のみ使用することができる。)敵ユニットのアビリティの使用を無効化する。 |
| LV 4 | シーカー | 戦闘用メイド アンジェリカ | HP 1268<br>ATK 56<br>INT 7 | AP 2<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、賢さを下げる。 |
| LV 1 | シーカー | 戦闘用メイド ケッパー | HP 520<br>ATK 28<br>INT 5 | AP 4<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：時間帯を夜にする。 |
| LV 1 | シーカー | 戦闘用メイド コリアンダー | HP 520<br>ATK 25<br>INT 6 | AP 2<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、そのユニットに一定間隔でダメージを与える。 |
| LV 3 | シーカー | 戦闘用メイド ナスタチウム | HP 1062<br>ATK 49<br>INT 6 | AP 4<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力と防御力を上げ、移動力を下げる。 |
| LV 2 | シーカー | 戦闘用メイド フェンネル | HP 830<br>ATK 45<br>INT 5 | AP 3<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：範囲内の味方ネクロポリスのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の敵ユニットの攻撃力と防御力を下げる。」 |
| LV 4 | シーカー | 戦闘用メイド マジョラム | HP 1268<br>ATK 56<br>INT 6 | AP 4<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：一定時間の間、範囲内の味方ユニットの賢さを上げる。 |
| LV 1 | マスター | 挑戦するタンジー | HP 500<br>ATK 24<br>INT 5 | AP –<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ C | アビリティ：なし |
| LV 3 | キーパー | 統括するポリジ | HP 1099<br>ATK 57<br>INT 6 | AP 3<br>召喚 HP↑<br>レアリティ U | アビリティ：一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、防御力と移動力を下げる。 |
| LV 2 | マスター | 不誠実なジギタリス | HP 800<br>ATK 34<br>INT 4 | AP 2<br>召喚 SATK↑<br>レアリティ U | アビリティ：一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、味方ネクロポリスのエレメンタルの数に応じて攻撃力と防御力を下げる。 |

**表の見方**　**召喚獣カスタマイズの見方**：表の【召喚】項目は、このユニットがデッキに入っている際に召喚獣の能力に与える効果が記載されている。【HP】は召喚獣のHP。【ATK】は攻撃力。【SATK】は召喚士に与えるダメージ。【DEF】は防御力を表す。各略号の後ろの【↑】は能力が上昇、【↓】は能力が低下することを意味している。

# 付録DVD連動記念!増ページでお届け!

# beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS™

beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日　：2007年12月(稼働中)
■使用基板：――


Text:ハメコ。&花田

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

## ★ ARCA'S BEAT CAMP Animation Style ★

今月はなんと!　あの"ARCA'S BEAT CAMP"がついに映像化!　汗と努力と笑いのDVD連動企画、『ARCA'S BEAT CAMP Animation Style』で、キミたち自身もデラヘタッピシンドロームからの脱却を図るべしッ!　また、人気かつ練習になる二つの楽曲の譜面付き攻略も掲載。ともに参考にし、技術のステップアップを実現せよ!　もちろん、連載コーナー「Military Splash」もお見逃しなくっ!

## 今月の入隊希望者は『2D神』

DJネーム　2DGOD

格ゲー著名人たちをナイスビーマニストへと育て上げてきた"アルカズビートキャンプ"。第三回となる今月は、"Animation Style"と銘打ってのDVD出張版。そして、この記念すべきレッスンを受講する入隊希望者は、『2D神』の名で知られ、数々のタイトルで実績を残してきた『マゴ』、その人である!　というワケで講師一同期待を胸に、レッスン開催地である西横浜Gamer's VISIONへと赴いた。のだが……。

マゴ　「……あれ?　ハメじゃん!　何やってんのこんなところで?」

…………お前が希望したんじゃなかったのかいッ!

### 西横浜Gamer's VISION

西横浜駅から徒歩3分、格闘ゲーマーならだれもが知っている超有名な格ゲー道場なのである!　詳しくはウェブサイト(http://gvision.exblog.jp/)まで!

## 2D神の実力はいかに?

マゴ　「このゲーム、2Dっしょ?　やったことねぇけど、できるっしょ?」2D神ゆえに、自信満々である。それでは、"Dazzlin' Darlin"のHYPERをプレイしてもらいましょう。

マゴ　「ちょっと待ってちょっと待って!　真ん中(ムービー)3Dだし!」この2D神、まことにアホである。

マゴ　「痛い痛い痛い!　中学時代の古傷が痛むよぉ……」なんとこの2D神、完全に初心者である。しかもウソつき。

Well……オレの力が必要だな?

## 困ったときのマイケル頼み!!
# TUTORIALでマゴを鍛える!

OK OK! どんなスーパースターだって最初はみんなBEGINNERさ。そんなときこそこのオレ、マイケル・ア・ラ・モードの出番だよな。それじゃ、Let's TUTORIAL MODE!!

マゴ「基本とかさぁ……」できてない人が言う台詞ではない。

### やっぱり基本が大事ですよネ

マイケル先生のあいさつに対し、「グラサン取れよ! 挨拶の気持ちがこもってねぇんだよ!」などという2D神。……失礼な。

間隔こそめちゃくちゃではあるが、JUST GREATを連発する2D神。降ってくるオブジェに合わせてたたく、という基本は完璧!!

### 連続スクラッチ

間隔の狭い連続スクラッチに対しては、ターンテーブルを"押す"だけでは反応しにくいのが難点。そこで……。

"押し"のあとは"引き"と、交互に操作を変えていくのが重要なのだ! なお、スクラッチを小指だけで行なうようにすれば、譜面難度が上昇してもスムーズなスクラッチが可能に。

### 指固定配置を覚える!

鍵盤の左から左手薬指、左手中指、左手親指、鍵盤の右から右手薬指、右手中指、右手親指と置く。これぞ指固定配置。

指固定配置を覚えてしまえば、さまざまな同時押しパターンにも指を外すことなくプレイできてしまうのだ。2D神ゆえに

### いざ。実践!

マゴ「ヤバイ。今、俺かなり成長株だわ。」

マイケル先生の教えにより、レベル急上昇中の2D神。"Dazllin' Darlin"のHYPERはまだ早いので、BEGINNERの"Blue Rain"で実戦テスト!!

2D神ゆえに、連続スクラッチからの同時押しにもスムーズに対応している。マイケル先生の教えは効果抜群!!

# VICTORY!

「どうよ、これが俺の実力だかんよ」いとも簡単にクリアを決めた2D神。2D神ゆえにさすがの上達速度!! お見事!!

「これでもうハメ超えちゃったでしょ!」ふふん、キミはまだスタート地点に立っただけさ! マゴがボコられた"Dazzlin' Darlin" HYPERの攻略は、次項を参照せよ!!

Dazzlin' Darlin HYPER 攻略記事は次項で!!

DVD スペシャル映像コンテンツ連動ページ

見てすぐ分かる!
読んで詳しく分かる!

# Dazzlin' Darlin

HYPER

HHH　BPM:149　★7

DVDの締めにお送りするのは、HHHによるプチアゲHANDZ UP、『Dazzlin' Darlin』。多彩な二つ同時押しと要所で登場するスクラッチのコンビネーションは、指固定配置のチェックにちょうど良しっ!　簡単リズムのおかげでたたければまず光るので、爽快感も抜群です!

## A:メロディラインのリズムを把握すべし!

まずは「テレレッテッテテー・テーテッテテレ、テレレッテッテッテッテッテテテテテレ」という曲中に何度も登場するメロディラインとそのリズム、これをしっかりと頭にたたき込みたい。キャッチーで耳に残りやすいメロディなので、一度聴けばまず覚えられるはず。注意しておきたいのが、11小節目のS+1+5・6・1と12小節目のS+1+4・3・1という箇所。どちらもメロディ部分の二つ目のオブジェから次のバスドラムまでが十六分間隔なので、よく見ていないとGOODやBADになってしまいがちなのだ。

序盤だけあって譜面自体は簡単。6〜7に配置されたメロディラインを必ず覚えること!

## B:様々な同時押しパターンを見切れ!

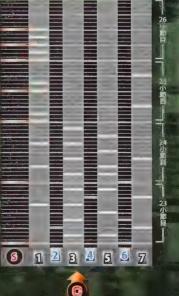
バスドラムに割り振られたオブジェが登場しなくなる代わりに、同時押しのパターンが一気に増えるのが18〜22小節間の特徴といえる。1を軸とした同時押しばかりの10〜14小節間と違い、オブジェの規則性を見いだしにくい譜面構成なので、同時押しに対する認識能力が問われるぞ。幸いスクラッチは一度しか出現しないので、指固定配置を保ったままの状態で同時押しの認識に注力できる。「降ってくるオブジェに対応した指を動かす」という動きをスムーズに行なっていくだけで、難なくたたききっていけるはずだ。

オブジェと指の対応をスムーズにするほど、同時押しも見切りやすくなる。これぞ指固定配置の真髄!

## C:スクラッチと鍵盤の同時押しに対応せよ!

23〜26小節間はスクラッチと鍵盤の同時押しが頻発する。1P側と2P側でたたきにくい箇所が違うので、二つに分けて解説していこう。

1P側では26小節目に登場するS+1・1・S+1・1・S+1への対応がキモ。左手だけで取るなら、最初のSを"押し"で取り、次のSを"引き"で、最後のSは"押し"で取るというように、押し引きを交互に使い分けつつ親指で1をたたく必要がある。これがどうしても難しいなら右手の親指を1まで移動させて左手はスクラッチのみを取る、というのも悪くないだろう。

2P側では23＆24小節目の頭にある6+Sを右手の人差し指と小指で同時に取ったのち、すぐに指配置を戻して続く3+5に対応するべし。

## D：隣接鍵盤による同時押しとスクラッチの乱舞！

隣接した鍵盤による二つ同時押しとスクラッチのコンビネーションが厄介な区域である。ここでは指固定配置の"崩し方"を学んでいこう。

1P側は44小節目の頭にあるS+1+3・3+5が厄介。S+1を左手の小指＋親指で、3は右手の親指でカバーしたのち、すぐに指の配置を元に戻して3+5を左手の親指＆右手の親指でたたこう。

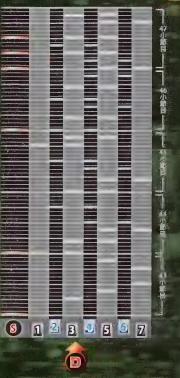
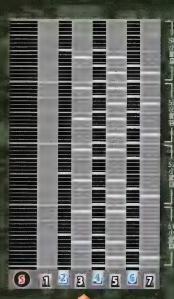
2P側では47小節目の5+7+S・4+6・3+5+2・2+4・3+5+Sが難しい。左手の親指で5をたたき、7+Sを右手の親指＋小指（押し）で取り、すぐに指固定配置に戻して3+5とともに二回登場するSを右手の小指で引き→押しと取ろう。

と同時押しのハーモニーを美しく奏でるためには、4をどちらの手で取るかが最重要だ。

## E：ブレイク前の隣接同時押しを乗り越えろ！

53～54小節間には、隣接した鍵盤の二つ同時押しが八分間隔で次々と出現する。譜面を見ればわかるように、構成が右に片寄っているため右手の負担が多く、左右の手のリズムを合わせにくいのが厄介といえよう。

どうしてもリズムが崩れる人は、2と4は左人差し指、6は右人差し指、3と5は左親指、5と7を右親指で担当し、同時押しに合わせて両親指をスライドさせてたたいてみよう。指を動かす負担を両手で均一化できて、疲れにくくなる上にリズムも合わせやすくなるのだ。

オブジェの傾向に片寄りのあるパターンには、リズム重視の指固定配置崩しが功を奏すこともある。

## F：メロディライン＋バスドラムの発展型

61～64小節間は四分間隔のバスドラムにメロディラインを組み合わせたパターンとなっている。譜面構成的にはAに近いが、担当するメロディが増えるため、四つ打ちしつつ同時押しをさばく必要が出てくるのだ。1P側でのプレイ時は、61小節目の頭にあるS+1+3に対して3を右手の親指でカバーする必要があるが、それ以外は指固定配置で難なくたたけるハズ。

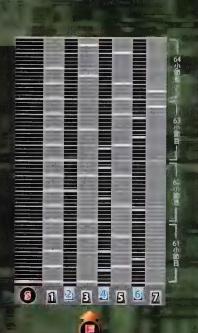
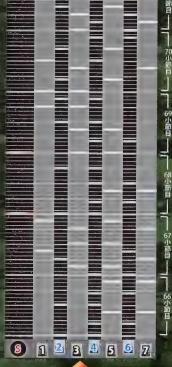
なお、61小節目の4・1+5・6・1+5のように、単鍵盤をたたいたのちに十六分間隔で1+5の同時押しへと派生するケースが何度も登場するので、リズムを外さないためにも、オブジェ間隔の見切りをサボらないように！

## G：複雑な同時押しに耐えよ！

ラストである66～71小節間はメロディラインにさまざまな同時押しが組み合わさった難関地帯。

注意すべきは68小節のS+2+4。1P側では直前に3+7・1+5と登場するので、指固定配置では2+Sが取りにくい。左手の人差し指の動きに自信がなければ、2+4を右手の人差し指＋中指でたたき、次の4+6も右手で取ってから指固定配置に戻すといい。2P側では2+4を左手の中指と人差し指に任せ、右手はSのみを担当させるのがベター。Sとの状況に合わせて4をどちらの手で取るかを素早く判断できれば、指固定配置の安定性はグッと上昇するのだ。

4絡みの同時押しが頻出する地帯では、リズム維持のためにも片手で同時押しを担当せよ。

連続する白鍵盤＋黒鍵盤の同時押しをさばくときは、両手のリズム合わせを徹底すること。

# Blue Rain

**dj TAKA VS Ryu☆　BPM:142　★8**

## HYPER

dj TAKAの1stアルバム「milestone」から収録されたRyu☆とのコラボ曲。美しく綺麗なボーカルのAiMEE氏と力強いシンセが織り成す爽やかな曲はまさに"青"を想像させる。人気コンポーザのタッグだけあって話題も抜群の『Blue Rain』のHYPERを攻略していくぞ!

### A:十六分間隔の乱打

19～23小節間は135や246といった同色系で構成された十六分間隔の乱打地帯。認識はしやすいものの左右の手で交互にたたけないため、片手ごとにスムーズな指使いが要求される。無駄のない指使いを実現するにあたっては、「4をどちらの手で処理するか」の判断が重要となってくるのだ。

例えば、19小節目で登場する135・246・135の繰り返し。最初の135を左手薬指→左手親指→右手親指の流れでたたくとすると、若干左手の負担が大きくなることが分かるだろう。そこで、続く246を左手中指→"右手人差し指"→右手中指でたたけば、その間に左手を休ませられる。

19小節の頭で登場する1+6+7→247では4の取り方が大事。1P側は右手、2P側は左手でたたくべし。

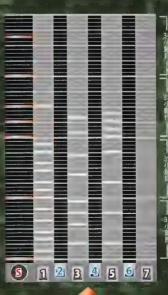
### B:繰り返しを含んだ十六分

23小節目からは若干白鍵盤の密度が増えているものの、基本的な構成は以前と変わりない。そのため、重要な要素も同じく4をどう処理するか、である。最適化しておきたいのが、24小節目に登場する1・4と4・7の流れ。これを片手のみでたたこうとするなら薬指→人差し指と素早く、しかも指同士を大きく開きつつ動かす必要が生じる。指に負担かかかるので、ここでの4は1、もしくは7をたたいた手と逆の手でたたくのが効率的だぞ。

手に負担のかかる運指を続けるとリズムが崩れやすい。両手への負荷分散を心がけよう。

今作の"Blue Rain"はショートサイズでの収録である。「milestone」に収録されたロングバージョンも是非聴いてくれ!

### C:変則的なリズムとスクラッチ

31～32小節間はハネ気味な1、3、5にSが絡む、リズムの取りにくい構成。オブジェが左側に片寄っているため、特に1P側で指固定配置を保ったままたたくと左手担当部分でBADハマりしやすい。ここではすべてのSが1と同時に登場し、1と3及び5が交互に登場するので、左手の親指で1、余った指でSを担当し、右手の親指で3、中指で5と、指固定配置を崩してしまえば左右の手で交互にたたける。オブジェパターンに応じた自分なりの"あえての崩し"を構築すれば、譜面処理能力が大きく向上するぞ。

"Blue Rain"のHYPERは同時押しや十六分間隔の乱打、スクラッチがバランスよく組み込まれているので練習に最適だぞ。

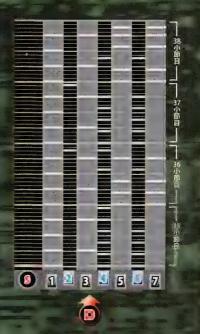
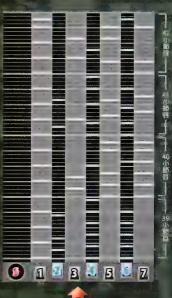
## D:二つ同時押しの交互

35～38小節は乱打ではなく同時押しがメインになっている。1の四つ打ちに八分間隔や十六分間隔の同時押しが絡み、さらには四つ同時押しが登場したりと一見難しそうだが、じつは35小節と37小節、36小節と38小節は譜面構成が非常に似通っている。35&36小節目でパターンを覚えてしまえば、続く37&38小節のミスは自然と減るだろう。

1・1+3が八分で繰り返すことを覚えておけば、あとは右手担当の同時押しを見切るだけだ

## E:同時押しを含む16分譜面

39～42小節間は35～38小節によく似た構成だが、そこに十六分間隔の単鍵盤や新たな同時押しのパターンが絡んでくるため、若干ながら難度が上昇している。特に注意したいのが、ほかの小節に比べてオブジェ密度が濃い41小節目。その中でも、十六分間隔で登場する二つ同時押しをさばかなければならない1+4・2+5・7という流れが問題だろう。左手だけで1+4をたたくと続く2が遅れてしまいがちなので、ここは左手薬指+右手人差し指→左手中指+右手親指→右手薬指としてたたくべし。「左手で12という階段、右手で457という階段をリズムを合わせてたたく」ようにイメージするといい。

## F:8分間隔刻み+スクラッチのコンビネーション

46～49小節は八分間隔の1にSと鍵盤が絡む、この楽曲での最難関地帯である。Sは毎回1との同時押しになるため、1P側で指固定配置を維持したままたたくならばS+1の出現時のみ1に左手の親指を移動させる必要が出てくる。これが難しいなら、左手の親指は1だけを担当し、3は右手の親指でカバーする、という特殊運指をオススメしたい。2P側ではSに絡む右手担当の鍵盤が5と7のみなので、指固定配置のままで問題なし。Sがある分、1+4は左手だけでたたいた方が右手の負担を軽減できるぞ。

八分間隔の1でBADハマりしてしまった場合は一度手を止め、リズムをリセットしてからプレイ再開といこう。

## G:三つ同時押し+スクラッチの連続

57～59小節間は三つ同時押しとスクラッチが絡み合う難所。片方の手で1もしくは7とSを、残った二つ同時押しを逆の手で担当する技術が必要だ。1P側は左手の親指を1、人差し指を2に置いておけばきれいにたたききれる。2P側では1+3+5+S→1+5+7+Sの流れがポイントになる。1+3+5+S中の5+Sは右手の親指+小指で取りたいが、前後に7+Sが登場するため親指を素早く別の鍵盤に移動させる必要がある。思い切って1+3+5を左手の薬指+人差し指+親指で担当してみるのもいいだろう。

DJ YOSHITAKAの

# Military Splash

DJ Yoshitaka氏を案内役に向かえ、『DJ TROOPERS』に関するさまざまなゲストをお呼びしてトークを繰り広げていただく本コーナー。今回は何と本誌初登場！　S.S.D.FANTASICAが登場!!

## S.S.Dの楽曲に込められたテーマと音楽を目指す人たちへのエール

Yoshitaka（以下Y）　いよいよ「Military Splash」も第3回！　何と今回のゲストは、皆さんの前に登場するのは初めての、S.S.Dこと飯吉氏です（笑）。

S.S.D（以下S）　どうも皆さん、初めまして！

Y　FANTASICAは別名義なんだよね？

S　うん。FANTASICAっていうのは、僕のひとつのプロジェクトみたいな感じだね。

Y　それではまず軽く歴史から。『DistorteD』の「BALLAD THE FEATHERS」が最初で、その後『GOLD』の「花吹雪 ～ⅡDX LIMITED～」でヒットを放ち、そして今回も新曲「JOURNEY TO "FANTASICA"（ⅡDX LIMITED）」で、しつこいくらいのFANTASICAを浴びせていると。

S　今回はかなり好き勝手に作曲させてもらっちゃいました（笑）。

Y　でもまあ歴史が『DistorteD』からで掘り下げやすいということもあって、ちょっと「BALLAD THE FEATHERS」の話からしていこうか。この曲は僕らクリエイターが聞いても、いい音楽だなって感じるよ。

S　ありがとうございます。それはすごくうれしいね。

Y　一音一音非常にこだわって作っているんだなって感じるし、毎回必ずテーマ性があるよね。

S　そうだね。よく「世界観が重い」って言われるけど（笑）。

Y　そんなことないよ。音楽的なところで非常に気持ちを乗せてくるクリエイターだなって感じとれるし、楽器も生楽器が中心でほかとは違うポジションになってると思う。ところで、「BALLAD THE FEATHERS」のテーマはやっぱり"旅"なの？

S　そうなるね。僕は基本的に歌詞もサウンドもそうなんだけど、1曲1曲ストーリー性を持たせるように作っている部分があって。ⅡDXというビッグタイトル（笑）に携われることで、何か「新しい風」みたいなものを自分なりに吹き込んでいければなって思ってるんだよね。

Y　それは言えてる。普通歌モノだと、大抵の曲は歌詞で物語を伝えるんだけど、S.S.Dの曲は、歌詞だけじゃくて、インストの部分でも非常に世界観が伝わってくるね。何ていうか、メロディだけ聴いてると分からないんだけど、いろんな民族楽器が入っていて、その民族楽器一つひとつに躍動感を感じて、その躍動感の集合体がS.S.Dが作り上げた世界観に誘う。そういう感じが非常に強く、僕も非常にインスピレーションを受ける楽曲が多いよ。

S　それは僕もある！　「wish」とかね（笑）。

Y　そうそう。「wish」は技法としては作り方が一番近くて、物語重視の曲かもしれない。あれって英語の歌詞なんだけど、いわゆる"お姫様みたいなものに憧れる貧乏な村の女の子が、宮殿のパーティをイメージして、ままごとみたいなことをやっている"っていう歌詞なんだけど。

S　ああなるほど。PVにも「夢見る少女」みたいなのが出てきてたよね～。

Y　出てる出てる。まあそういった意味でS.S.Dの楽曲に一番近いかなと。でもS.S.Dの場合は"国と風"みたいな感じかな。この国だからこの風でしょ、みたいなのが伝わってくる。

S　オレ……次どこ行っちゃうんだろう？　みたいな（笑）。

Y　それがワクワクするね。「BALLAD THE FEATHERS」はヨーロッパの草原みたいなイメージがあって、「花吹雪」は日本。そう考えると"旅"に絡めるのは多いよね。

S　そうそう、現実でもブラブラする旅がすごく好きでね。

Y　そういえばこの前もどこか行ってたよね。僕はあんまり興味なくて旅行とか行かないから、よく行くなぁって思うんだけど。

S　自分は結構思いついたら一人旅とか行っちゃう人だね（笑）。

Y　一人旅とか行くときって何考えてるの？

S　これは昔からのクセなのかもしれないけど、楽器弾いてたり曲作ってたりすると、その映像や世界が浮かんだりするんだよね。もともと絵に音を付ける仕事を中心にお仕事させていただいていましたし、そういう妄想家みたいな部分はⅡDXにも出ちゃってるところがあるかもしれない（笑）。だからどこか違うところに行くことで、自分のイメージが広がっていくっていう感じかな。

Y　なるほど、それ一理あるね。でも聞いてて思ったけど、普通の人が旅行に行く感覚とは違う気がする。普通の人が旅行に行く感覚って、やっぱり"リフレッシュ"じゃない？　旅行に行って仕事のことを考えてるかっていうと考えてないと思うし、考えたくないくらいの気持ちで行くと思うんだけど、S.S.Dの場合は行って帰ってきてそれを仕事に反映させている部分がかなり多いから、結局仕事の一環という感じだよね。

S　何だかあまり、仕事とプライベートの境界線が無い感じなんだよね。「音楽＝自分の生活」みたいな。

Y　それは非常に感じるね。多分僕らみんなそうなんだろうね。

S　うん、クリエイターってみんなそうかもしれない。

Y　それを幸せととるか不幸せととるかは……まあその人次第ということで。でもスケールに品があるからね、S.S.Dの曲は。

S　いやいや、なんか恐縮しちゃうね。ありがとうございます。

Y　「花吹雪」のロングバージョンも非常に完成度が高くて、あれはファンの人たちの心をつかんだと思

S.S.D. FANTASICAのⅡDXシリーズ処女作といえばこの「BALLAD THE FEATHERS」。曲を聴けば脳裏に映像が流れ、S.S.Dワールドに引き込まれることは間違いない。

今回のゲスト

# S.S.D

S.S.Dこと飯吉新（いいよしあらた）。現在はフリーで活動をしており、いろいろなところで数々のゲームミュージックを制作。民族楽器に長け、空想と現実をクロスフェードさせたような世界を音楽で美しく表現するファンタジーな方。

うよ。S.S.Dがイメージしていたものと、MAYAが付けた絵がすごいリンクしてるし。

S　そういう相乗効果みたいなのはすごくうれしいよね。

Y　「花吹雪 ～ⅡDX LIMITED ～」は、明らかに「BALLAD THE FEATHERS」のときよりも、ゲームを意識してくれているなっていうのが感じられたね。それじゃあ今回の新曲にいこうか。今回の新曲「JOURNEY TO "FANTASICA"（ⅡDX LIMITED）」も旅系だよね。

S　うん。まあFANTASICA自体は造語で……1作目の「BALLAD THE FEATHERS」を作るときからアーティスト名はS.S.D. FANTASICAでやろうと思っていたんだけどね。

Y　どんな意味が込められてるの？

S　すごくくさい言い方をすると、作る時って自分の内面的な世界にこもって、心の中のイメージを外へ出していく。その過程で、僕の場合は妄想家なので、小説みたいに「心に浮かんだストーリー」を出していきたいっていう思いがあった。空想とかファンタジーだね。それを音で表現できたら……という想いから自分の中で「FANTASICAプロジェクト」っていうのを作ったんだけど。だから僕の曲の中に描かれているストーリーで、主人公が女の子でも男の子でも、じつはそれってもう一人の僕でもあるんだよね。そういった意味では、今回の曲はある意味「FANTASICA」のひとつの終着点で、サウンドも歌詞も、そして歌も、自分の中の一番強い思いを乗せている曲になっていると思うよ。

Y　やっぱり気合入ってたんだね。でもそういうのって聞くと伝わってくるよ。何か他人と違うことをしようとしてるんだなとか、自分の答えを探しているのか出したのか、何かを思いを入れてるんだなっていうのは音に入るし。もちろん入ってない曲っていうのも分かる。

S　確かにそれはあるよね。

特徴的なフレーズが随所に存在し、純和風な雰囲気が漂う「花吹雪 ～ⅡDX LIMITED ～」。サントラにはロングバージョンも収録されており、まさに日本を感じられる1曲。

Y　でも、入ってなくてもいい曲はあるし、入っていてもあんまりピンとこない曲もあるから、一概に入ってればいいっていうわけじゃないところが音楽の不思議なところ。

S　深いところなんだよね。結局は聴いてくれなきゃ音楽は自己満足だから。仕事として音楽をやっていく上でのバランスというのは大事だと思うよ。

Y　今ってBEMANIから音楽を作るようになりましたっていう人も結構いて、そういう人たちも含めてゲーム業界だったり、映画だったり芸能だったり、エンターテイメントの世界を目指している人って多いと思うんだけど、やっぱり目指すのであれば、信念を持ってやってもらいたい。俺は絶対こうなるんだ！　って。

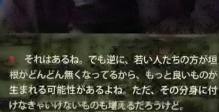
S　それはある。やっぱり"自分の柱"を持っている人って強いよ。音楽ジャンルでも楽器でも何でもいいんだけど、「これは譲れない」っていうものがあると、そのパワーは伝わってくる。それに、そういう思いって絶対リスナーに届く。音楽の力って本当にダイレクトに伝わるんだよね。

Y　それに、最近は楽器ができなくても曲は作れちゃうし、それでもすごいやつはすごいんだよね。「楽器弾けないですよ」って言う人でも、すごい曲を作る人はたくさんいる。

S　うんうん。楽器がどうとか、経歴がどうかとか。そういうのは気にしなくてもいいんじゃないかなと思う。確かに楽器が弾ければ活動分野は広がっていくと思うけど、表現したいものを何で表現するかっていうのはまた別の問題だし。絵描きさんが何か描きたいものがあって、それを鉛筆で描いても絵の具で描いてもそこに込められた思いって伝わるだろうし。

Y　そこなんだよね。そういえば昔、音楽の勉強をすればするほどそれによる足かせが増えていってるんじゃないかって陥った時期があった。でも知らないでそれを作るのと、知った後にそれを作るのだとまた違うんだって思えてきた。

S　確かに！　それは知っておいてほしいことではあるよね。そこって絶対悩む時があると思うよ。特に今の音楽はすごく幅広くてハイブリッドなことをやり始めてる。そういうのも聴きつつ、でも昔の音楽も聴きつつルーツを探り、自分の中でうまく昇華してくれると、自分の柱がもっと強くなると思うんだよね。特に今の時代って、ゲームミュージックだろうがアニメソングだろうが敷居みたいなのが徐々に無くなってきてて、しっかりその柱を持っていないと埋もれちゃう気がするよね。

Y　それはあるね。でも逆に、若い人たちの方が垣根がどんどん無くなってるから、もっと良いものが生まれる可能性があるよね。ただ、その分身に付けなきゃいけないものも増えるだろうけど。

S　やっぱり、最初は好きなものでいいと思うよ。そこを突き詰めていって、ほかの人の音楽を実際聞いて、そこから広がっていくものだと思うし。そういうこと考えると、これからの人はすごい可能性があるし、追い抜かれないようにしないと（笑）。

Y　追い風っていうのは防ぎようがないと思うし、そう思うからそのときに自分が何をしているかだよね。そこまで見据えて日々やっていかないと。さて、気持ちを引き締めたところで、これからのS.S.Dはどうしていく予定？

S　FANTASICAプロジェクトと同じように、表現したいプロジェクトみたいなのが自分の中にあるので、それを出していきたいなと。

Y　新たな旅に出かけるということだね。じゃあ最後に、自分の音楽を聴いてくれている人、共感を持ってくれている人へのメッセージを。

S　まだ3作しか出していないですけど、いろんな人から励ましの言葉とか頂いて、本当にうれしいです。結構ⅡDXでは異色な曲を出しちゃっているけど、それでも共感してくれる方がいるっていうのが、僕自身もパワーをもらっていて、これからもみんなに何かを感じとってもらえる曲を、と思っているので、今後とも聴いていただけたらうれしいです。

Y　次も是ぜひよろしくお願いします。

S　こちらこそよろしくお願いします。頼まれなくても曲を送りつけます（笑）。

Y　ということで、今回のゲストはS.S.Dこと飯吉新さんでした。

DVDスペシャル映像コンテンツ連動ページ

見てすぐ分かる!
読んで詳しく分かる!

付録DVD収録の鉄拳基礎講座「鉄則」をガッツリ解説する当コーナー！「何となく」技を当てて「何となく」勝つ。そんな「空気読み鉄拳」も楽しいけれど、やっぱり基本は大切。攻防の意味を知ってから対戦すれば、上達のスピードも断然違うんです!!

| 鉄拳6 | |
|---|---|
| メーカー | ：バンダイナムコゲームス |
| ジャンル | ：対戦格闘ゲーム |
| 操作方法 | ：8方向レバー＋4ボタン |
| 発売日 | ：2007年11月26日予定 |
| 使用基板 | ：—— |

# 鉄拳には鉄則がある!

## 上級者の動きには意味がある

ゲームセンターで見かける上級者の動き。何となく「うまい」のは分かるんだけど、自分の動きと何がそんなに違うのかよく分からない……という人は多いのではないだろうか？

読み合いの基本が分からないまま、「何となく」技を出して対戦を続けているだけでは、成長は望めない。今回、このコーナーでは、上級者が何を考え、何を狙って動いているのか、という「目に見えない攻防」を中心に解説をしていく。

攻防の意味を理解できれば、あとは実戦で場数を踏むだけ。「なぜ技が当たったのか」、「なぜ技をくらったのか」ということを考えながら、じっくりと対戦を重ねていこう。「千里の道も一歩から」。目指せ、鉄拳上級者への道!!

自分の体力を減らされないようにしながら、相手の体力を減らす。両者のこの狙いがぶつかり合って、複雑な攻防が生まれる。

## 距離によって違う読み合い

近距離戦ではフレーム的に有利な状況を得た側のプレイヤーが主導権を握る。

中距離戦では、「いつ攻めにいくか」が焦点となる。五分と五分の読み合いがアツい。

立ち合いで気を付けたいのは、接近戦と中距離戦では攻防の内容が大きく異なるという点。

接近戦では、「状況の優劣」がものをいう。技をヒットさせるなどして、有利な立場となった側は、二択などで攻めるのが鉄則。不利な状況にある側は、ガード・横移動・後ろダッシュをするなどして、技を受け止めるのが基本となる。

フレームの優劣や、技の発生フレームなどを考える「デジタル」な接近戦に対して、中距離戦では、攻め込むタイミングが勝敗を分ける「アナログ」な鉄拳が求められる。全く質の異なる接近戦と中距離戦だが、実戦では、近距離→中距離→近距離→中距離、と状況がめまぐるしく変化するのが当たり前。その中で正しい状況判断をしていくのは大変な作業だが、まずは、「今自分が接近戦の攻防をしているのか、中距離戦の攻防をしているのか」ということを意識して対戦するだけでも、違った世界が見えてくることだろう。

※フレーム……鉄拳における時間の単位。1フレーム＝60分の1秒。

## キャラの特性も理解しよう

キャラによって、闘い方には得手・不得手がある。最速風神拳（⇨☆⇩⇘＋右P）を盾にして中間距離を制圧できる三島家は、小技が少ないため、接近戦での切り返しに苦労する。その逆に、鳳凰の構えや背向けで相手にプレッシャーを与えられるシャオユウは接近戦が得意だが、中間距離での選択肢にはあまり恵まれていない。

キャラによっては、中間距離から、多少強引にでも接近戦に持ち込んだ方がいい場合もあるし、接近戦では無理をせずに距離を取った方が安全、という場合もあるのだ。

また、「現在の体力状況」も読み合いのファクターの一つ。体力を大幅にリードした側は無理に攻める必要は無いし、体力をリードされた側は、無理にでも攻める必要がある。

こういったキャラ特性や体力状況、相手の手癖などのさまざまな要素を考慮しつつ、相手がいつ攻め込んでくるか、手を出さずに固まるのか、を見極めよう。攻め込んでくる相手にはカウンターを取り、固まる相手には攻め込むのが勝利への方程式だ。以降のページでは、その具体的な選択肢の「鉄則」について述べていく。

キャラクターによって、得意とする戦術はさまざま。いろいろなダメージの取り方を模索するのもまた、鉄拳のだいご味の一つ。

見てすぐ分かる！
読んで詳しく分かる！

DVD スペシャル映像コンテンツ連動ページ

# 遠距離戦

ここでは鉄拳の要、「遠距離戦」についての鉄則を学んでいこう。下図のような三すくみが存在するぞ。

Text:タケヤマ&山田

攻

間合いを詰めて技を出す行為を、「攻める」と呼ぶ。様子見をしている相手に対して近寄って二択を迫ることができる一方で、対戦相手が出してきたけん制技に対しては無力。最悪空中コンボをくらってしまう可能性もある。

技を出さずに一定の間合いを保つ行為を、「様子見」と呼ぶ。対戦相手の不用意なけん制技の空振りに浮かせ技をたたき込め！　しかし相手が距離を詰めて攻めてきた場合、密着で二択を迫られる非常に厳しい状況となる。

踏み込んで攻めてくる相手に対して技を出す行為を「けん制」と呼ぶ。安易に接近しての技に対してカウンターヒットを望める。しかし、様子見している相手に対して空振りすると最大級の反撃をもらってしまう。

## 癖を読め!!

遠距離戦の三すくみについて、おおまかに理解してもらえただろうか。普段自分が何気無くとっていた行動にも実は読み合いが存在していたのだ。各項目についてはあとで掘り下げるとして、まずは何より、この三すくみの存在を頭にたたき込んでほしい。何も知らない状態から鉄拳を始めたプレイヤーがこの構図に気付くには、相当数の対戦を重ねる必要があるものだ。「何気無い」行動のチョイスを「意図的な」行動に変えていくことができれば、大幅に勝率がアップするぞ！

その際念頭に置くべきは、「対戦相手の選択肢に打ち勝つ行動を選択する」こと。けん制の多い相手には様子見、逆に様子見の多い相手には思い切って攻め込むなど、有利な選択肢を増やしていけば勝利は必然となる。対戦相手の「癖」をいち早く見抜き、対応することが強さに直結するのだ！　そのためにも対戦中は常に対戦相手のキャラクターを注視し、行動の傾向をつかんでいくことが重要だぞ。

## ジャンケン、できてる？

このように、遠距離の読み合いは三すくみが前提となっているハズ。しかし巷の対戦風景を見てみると、往々にしてジャンケンが成立していない場面が見受けられる。特に「様子見」を選択したプレイヤーがこのロジックに陥りやすい。「様子見」を選択した場合、純粋に様子見をするだけではなく、そこからけん制技の空振りに対して反撃を決めて初めて「読み勝った」といえるのである。ただ漫然とウロウロしているだけでは何のリターンも無い、という事実を忘れてはならない。

鉄拳は、遠距離戦まで含めれば膨大な回数の読み合いをこなしていくゲームである。上級者と初心者の違いを平たく説明するならば、「選択肢の精度」という表現が分かりやすい。攻めるときは迷わず、様子見からは最大反撃。強引な二択にはけん制技と、基本を忠実に実行することこそが強さの根源なのである。常に脳ミソフル回転、充実した鉄拳人生のスタートだ！

安全に攻め込むためにも、遠距離での読み合いをおろそかにしてはいけない。相手のスキを見付け、懐に飛び込むんだ！

勘違いされやすいが、鉄拳は「攻め」が強いゲーム。効率の良い攻め方を覚えて、ライバルを攻め殺してやれ!

Text:タケヤマ&山田

## 一、二択はでっかく

いざ二択を迫る場面で、選択肢が臆病なプレイヤーをよく見かける。ロジャーJr.を例にとってみると、立ちガードにはテイルカッター(⇧◎◎)、しゃがみガードにはエルボーピンタ(⇧◎◎◎)という代表的な二択がある。実はこの二択、基本的には効率が悪い。中段の選択肢にはエアーズロック2発止め(⇨◎◎◎)を使うのが正解なのだ。リスクを恐れる余り確定反撃の無いエルボーピンタに頼りがちだが、発生前につぶされたり、技そのものをスカされたりする可能性を考えると、結局トータルで見た場合のリスクに大きな差は出ない。最後のケズリの局面でもない限り、より大きなリターンのあるエアーズロック2発止めが正解といえるだろう。

二択を絶対に「ひよらない」ことが強くなるための最低限の秘けつである。

### × 悪い例

ひよったエルボーピンタ。ダメージも低く、テイルカッターの対とするにはあまりにも貧弱。

### ○ 良い例

暴挙にも見えるエアーズロック2発止め。実は大きな反撃は受けない。さらに……

ヒットすれば大ダメージ。これでようやく勝負どころの下段が生きてくる。

## 二、細かく攻めるなら有利を取れ

すべてのキャラクターが強力な二択を持っているわけではないし、極端にリスクを嫌うプレイヤーもいるだろう。そういった場合に生きてくるのが「細かい」選択肢である。

ロウを例に説明しよう。ロウの代表的な二択、スライディング(しゃがみ中に⇧⇩◎◎)とドラゴンアッパーカット(立ち上がり途中に◎)。どちらをガードされても空中コンボを決められてしまう非常にハイリスクな行動だ。崩し辛いロウでは、一度ガードされた分のダメージを取り返すのは厳しいだろう。いくらでかい二択とはいっても、少々ノープランと言わざるを得ない。ではどうするのか。ドラゴンハンマー～しゃがみ帰着(⇨◎⬇)とブレイクロー(⇨◎)の出番だ! 前者はガードされても有利な中段攻撃で攻めを継続できる。後者は一部のキャラクター以外にはガードされても浮かされない下段攻撃で、ヒット後は同じく有利を生かして攻め続けられる。このように低リスクでその後の展開が優秀な技で二択をかけていく行為は、直接的なダメージには結びつかないが、さらなる読み合い次第で大きなダメージ源となる可能性があるのである。

つまるところ、攻めに使用する技はキャラクターの個性によるところが大きい。自分の使っているキャラクターの性能を見極め、最も適した技選択をすることが勝利に直結する。今一度自分のプレイを見直して、中途半端な選択肢を減らそう!

### ○ 良い例

ヒットしても空中コンボに移行できないドラゴンハンマー～しゃがみ帰着。しかし……

ガードされても続く立ち上がり途中◎が割り込まれない滑らかな攻めが構築できる!

## 三、踏み込め!

「攻め」において一番やってはいけないこと、それは「届かない技を出す」ことである。パッと見届くようでも、対戦相手が後ろダッシュをしたらスカってしまう間合いは多い。むしろ上級者はそういう局面では、ほぼ後ろダッシュしてくる。

正解は「踏み込んで技を出す」である。ステップインすることで当然リーチは伸び、若干横移動にも強くなる。「踏み込んだ分相手の暴れが怖い」という声が聞こえてきそうだが、それは実は論点がずれていることに気付けただろうか。なぜならばそれは暴れではなく「けん制」で、こちら側の正解は最速で技を出してつぶすことではなく、「様子見」からスカし確定を決めることだからである。

「鉄拳」において最も避けねばならない事態、空振り。まずはこれを減らすことが急務である。

### × 逃げ腰の場合

低リスクだと思って出したエルボーフック(⇧◎◎)が届かずに……

キッチリ空振りに最大反撃が。ガード時の確定反撃=その技のリスクではない。

### ○ 踏み込んだ場合

前ダッシュからジャンピングニーリフト(⇩◎)! ガードさえさせれば、実は非常に効率の良い選択肢である。

# けん制の鉄則

# 牽制

けん制の目的は、相手が近付いてくるのを防ぐこと。前ダッシュに対して、リスクを負わせるような選択肢を用意しよう。

Text:タケヤマ&山田

## 一、リターン重視

相手を間合いに入れさせないのが目的のけん制技は、相手が中間距離から近付いてくるのを牽制して「置くように」出すのが基本。これが不発に終わった場合は、「技の空振りに対して反撃を決められる」というリスクを背負っているという点に注意。ヒット時の見返りが大きい技でないと、リスク・リターンのバランスが釣り合わない。

かといって、発生が遅く、リーチが短い浮かせ技では、相手の前ダッシュに対してヒットさせづらい。発生が早く、リーチが長い技をチョイスするようにしよう。また、技の使用目的上、けん制技はカウンターヒットすることが多い。カウンター時の見返りが大きい技を使うのもいいだろう。

## 二、リターンが無いならリスクをおかせ！

リターンが小さいけん制技でも、リスクが小さければ使っていける。けん制技にとってのリスクの小ささとは、「空振り時の硬直が少ない」ということ。発生が早く、空振り時してもスキが小さいような技は、出すこと自体にあまりリスクが無いため、「多用してOK」なけん制技となる。

ワンの◇⑧などは、ローリスクローリターンなけん制技の代表例。リーチも長く、強力だ。

Pick Up！

### ローリスク、ハイリターンな技の代表例

多くのキャラが持つ右アッパー（◇⑧）や、三島家の最速風神拳（⇨☆⇩◇⑧）などは、ローリスクハイリターンなけん制技の代表例。こういった技を警戒させることで相手は手を出しづらくなり、有利に試合を展開できるようになる。

鉄則
IRON RULE

# 様子見の鉄則

# 様子見

最も無難な選択肢、様子見。しかし、その様子見の中にもリスクとリターンはある。「うまい様子見」を目指そう。

Text:タケヤマ&山田

## 一、空振りを見逃すな！

様子見をしたときの見返りは、「相手の技を空振りさせたときorガードしたときに反撃できる」こと。相手の技が空振りしているのに反撃しないようでは、様子見する意味が無い。技の空振りに対しては、最大限の反撃を決めるのが鉄則だ。

実戦では、お互いに何度も技が空振りするのが普通。それに対して毎回最大限の反撃を決められれば、勝率は大きく上がることだろう。

理想を語るのは簡単だが、とっさの技の空振りに対して毎回きっちりと反撃を決めるのは非常に難しい。まずは、相手がよく技を空振りする状況や、よく空振りする主力の固有技、などに的を絞って反撃を決めていくようにしよう。

中距離での選択肢は、そんなに多くない。的を絞って……

相手の技の空振りに対して反撃を決めよう。

## 二、基本は後ろダッシュ

けん制技を誘って、技を空振りさせるのが目的の様子見だが、相手の間合い内でウロウロして攻撃をくらってしまっては元も子も無い。横移動や前ダッシュは極力控えめにして、ガードと後ろダッシュを軸に動くのが鉄則だ。

ただし、露骨に後ろダッシュばかりを繰り返していると、こちらに攻めっ気が無いことが相手にバレてしまう。けん制技を誘うには、相手の技が届かないギリギリの位置まで踏み込み、攻め込んでいくそぶりを見せることが大切だ。また、けん制技の間合いは相手キャラによって違うので、様子見の距離も変わってくる。相手の主力けん制技は対戦中に何度も見るはずなので、きっちり覚えておこう。

DVD スペシャル映像コンテンツ 連動ページ

見てすぐ分かる! 読んで詳しく分かる!

# 鉄則 IRON RULE 接近戦

主に、どちらかの打撃技がガード or ヒットしたときに発生するのが接近戦。ここでの攻防は、中距離戦とは全く別物だ。

Text:タケヤマ&山田

## 接近戦では、まず二択を仕掛けることが基本!!

それを嫌がって動く相手には……、

早 → 勝 → 暴れ → 勝 → 遅 → 勝 → 横移動 → 勝 → 早

早い技を出すか? 遅い技を出すか?

### 長所と短所

発生の早い技は、打撃技を出してくる相手に対してカウンターを取ることができる。しかし、そういった技は横移動に弱いものが多く、スカし反撃をくらう恐れがある。

### 長所と短所

横移動する相手に対して出すのが、ホーミングアタックなどの横移動対策技。こういった技は発生が遅いものが多く、相手の打撃技にカウンターを取られる恐れがある。

### 早 左アッパー

多くのキャラに備わっている左アッパーまたは左ボディ(⇧⑧)は、相手の暴れをつぶす「発生の早い打撃技」の代表例。そのほか、ワンツーパンチやハイキック(⑧)なども暴れつぶしとして使えるが、しゃがまれたときに浮かされるリスクがあるため、読まれない程度に使っていくといい。

また、かなり有利な状況では、右アッパー(⇧⑧)程度の発生の技でも、相手の暴れをつぶすことができる。見返りの大きさが段違いなので、状況に応じて両者を使い分けていこう。

### 遅 横移動つぶし

ホーミングアタックなどの「左右どちらにも判定が強い技」は、発生が遅いものが多い。相手の暴れに負けてしまうのがネックだが、中段攻撃のホーミングアタックについては、逆に「相手の暴れ以外のすべての行動をつぶす」と考えることもできる。不利な状況では手を出してこないような相手に対しては、ガンガン使っていって構わない。

二択を嫌がって暴れたり横移動したりする相手には、前述の「発生の早い技」とこの「横移動つぶし」が二択となるというワケだ。

### Pick Up! ロングレンジスロー

発生がそれなりに早く、両横移動に強い投げ技のロングレンジスロー(⇨⑧or⇨⑧)は、暴れつぶしと横移動対策を兼ね備えた優秀な技。ただし、投げ抜けされたときは全くダメージを与えられないのが短所。しゃがまれたときのリスクは大きいので、投げ抜け率が高い相手には、使用を控えた方がいいだろう。

# 壁際

「壁攻めが続かない」、「壁から脱出できない」といった悲鳴が聞こえる今作。相関図を使って説明していくぞ。

Text:タケヤマ&山田

## パターンA

壁

相手

自分

ようやく壁際に相手を追い詰めた、という状況だ。これから取り得る正解の選択肢を並べてみよう。

① **壁やられ強を誘発する中段技を出す**〔例：ジンの胴抜き（⇨⇨◎）〕。普段は低リスク低リターンな技が、見返りが増えて一気に強力な技となる。

② **①と対になる下段を出す**〔例：フェンの前掃腿（横移動中◎）〕ヒットさせてダウンが奪えるか有利フレームを得られる技が望ましい。

以上である。「え？　それだけ？」と思うかもしれない。それだけである。テクニックに走った選択肢を取りたくなる局面ではあるが、最も効率の良い二択を仕掛けられるチャンスをみすみす逃す手は無い。シンプルこそ究極、である。

逆に追い詰められた場合、抜けられても位置の入れ替わる投げを出すのは効果が高い。対戦相手に触る＝壁から脱出となるからだ。それ以外は細かく横移動しながら二択に付き合うしかない。

## パターンB

壁

相手

自分

相手

自分

壁

左の場合と右の場合、ほとんど同じ位置関係に見えるが、行動一つ一つの期待値が全く異なることが重要だ。右のように壁が近い状態でコンボ始動技をくらうということは、壁コンボ・壁攻めの強力な本作において即ち敗北を意味する。逆に、左のように壁から離れた位置は比較的安全。モチロン対戦相手にとっても同じことがいえる。

結論としては、「壁を背負ってはいけない」ということだ。自分の背面に壁が無ければ、対戦相手の背後、もしくはお互いの側面に壁がある状態。最悪でも五分以上の状態を保てるので、横移動を駆使して三次元的に立ち回ろう。目先のダメージのみならず、壁を含めた広い視野を身に着けられれば一段階高いレベルの読み合いができるハズだ！

上級者が中間距離でウロウロしているのは、様子見と同時に壁との位置関係を調節していることが多い。対戦中に壁を意識できればキミも脱・初心者だ！

## パターンC

壁

最後に筆者が実戦で良く遭遇するキーポイントについて説明したい。それは壁との位置関係が上図のような場合だ。この局面に対する対処がうまいプレイヤーはごく一部の上級者に限られていると感じる。ほとんどのプレイヤーはここぞとばかりに直接二択をかけてくるが、真の猛者はここでまず対戦相手と壁との軸が垂直になるように横移動してくる。モチロンその過程で技の空振りが見えたら容赦無く壁絡みのコンボに持ち込む。対戦相手が委縮して固まるようなら軸の垂直を確認して初めて攻め込むのだ。そうすることで技をガードされた場合のリスクが減らせ（壁コンボや壁攻めを受けない）、壁から安易に脱出される、という事態を無くすことができるのだ。

少し意識すれば今日からでも使えるこのテクニック、覚えておいて損は無いハズだぞ！　目指せ、壁マスター!!

## 脊髄反射で鉄則を体現せよ!!

今回の「鉄則」、いかがだったかな？　鉄拳の読み合いについてご理解いただけたであろうか。今まで明確な正解を知らずにプレイしてきた方々の救いになれば幸いだ。

実際この『鉄拳6』、ド派手な空中コンボに目が行きがちだが、水面下では非常に細かな読み合いの連続である。読者諸君は近距離戦に限った中・下段の読み合いしか存在しない、と考えていたかもしれない。しかしその実、遠距離戦の三すくみにこそプレイヤーの力量が真に問われているのである。「ロジャーJr.の二択、強過ぎないですか？」といった声を耳にすることがある。確かに二択は強い。だが二択をかけられてしまう状況に至るまでに、より多くの読み合いに負けていることを忘れてはならない。中・下段ではない、位置に応じた読み合いができるようになれば、キミの実力は間違い無く上がっている。机上の空論で終わらせてはもったいない！（山田）

真の読み合いは密着にあらず。遠距離での行動のチョイスをていねいにすることで、勝利が安定するぞ！

柔よく剛を制す!!　返し技特集!!

# レオ

対戦攻略

数多くの返し&さばき技をもつレオ。各技の性能を覚え、ここぞというときに役立てよう!!　レオだけに見た目も文句ナシ!!

Text:ユウ

## 性能が違う三つの返し技

**十字手**
（相手の攻撃に合わせて or ）

2フレーム目からさばき性能があり、相手の上段・中段技に対応。パンチ技をさばいたときには相手を自分の後方に投げ飛ばす。壁が無ければダメージを与えられないが、壁に追い詰められているときに使えば、背面壁やられ・強を狙える。キック技は返し技返しが可能なので注意。

**獅子小張口**
（相手の攻撃に合わせて ）

さばき性能の発生こそ遅いものの、上段・中段、パンチ技・キック技を問わず返すことができるすぐれ技。返し技返しを受けず、成功時には を連打すればOK。相手を壁に追い詰めているときに使えば、壁やられ・強を誘発できる。五分～5フレーム程不利な状況で狙っていこう。

**抱肘**
（相手の攻撃に合わせて ）

上段パンチ技のみしかさばけないが、最速で2フレーム目からさばき性能がある。十字手はパンチ技をさばいても壁が無ければダメージを与えられないので、パンチ技を読み切ったときにはこちらを使いたい。さばき成功時には の追加入力を忘れずに。ダウンを奪える派生の蹴り技がでる。

背面壁やられ・強を誘発させたら劈鑽（ ）～バウンド誘発→震脚（ ）が簡単。

発生が遅くても、さばきの受け付け時間は長いのでリターン重視で使っていこう。

成功時にはしゃがみ振り向き～登脚（立ち途中 ）で相手のその場起きを拾えるぞ。

## さばき効果のある打撃

返し技の他にもさばき効果のある固有技もある。掖胯（ ）はパンチさばき効果がある中段技。さばき成功時には震脚（ ）がコンボとなるぞ。壁際で使用頻度の高い穿炮（ ）をガードされたときなどに狙うといいだろう。ガード時にも反撃を受けないので、ローリスクミドルリターンの選択肢として取り入れてみよう。

性能の異なる返し技を状況に応じて使い分けたい。返し技でしか割り込めない連係もたくさんあるので、実戦に取り入れていこう。

カマキリ時代突入!

# ザフィーナ

対戦攻略

今号ではあまり使っている人を見ないモードマンティス～キャンセルガードの隠れた強さを紹介!!　マニアックコンボ集も必見だ!!

Text:垂れ

## モードマンティス～キャンセルを使いこなせ！

構え中にガードのできないモードマンティスでは、移行直前の技をガード、もしくはヒットしたときでさえ、ライジングトーキックなどの浮かせ技を出されると確定でくらってしまうため、使いにくいという印象を持っている人も多いのではないだろうか。そんなアナタに朗報だ。モードマンティス中は（or  or ）でキャンセル～立ちとすることができる（直前の技の硬直が解けていることが条件）。このキャンセルモーション中はしゃがみ状態な上、中段攻撃は 、下段攻撃は でどちらもガードが可能となっているぞ。

グリンカムビ（モードマンティス中 ）やカラドリウス（モードマンティス中 ）ガード後などにこのテクニックを使えば、確定で反撃を受けることはなくなるぞ。

直前のモードマンティス移行技の硬直が解けると同時に （下段攻撃には 入れっぱなしでOK）と入力するのがコツだ。

## マニアックコンボ集

①ウンディーネ（立ち途中 ）→ →ヴァルチャーピック2発止め～立ち（ ）→カラドボルグ1発止め（ ）～バウンド誘発→前ダッシュ～しゃがみ（ ）～立ち途中 →ミドガルズオルム（ ）（非受け身&左方向横転受け身限定）

②ナーガラージャ（モードスケアクロウ中 ）→ →立ち →前ダッシュ～バステトスクラッチ（ ）（非受け身&左方向横転受け身限定）

③イルアングライベル（ ）2発目のみヒットorサムパーティ（モードマンティス中 ）カウンターヒット→しゃがみ（ ）～立ち途中 → →ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ（ ）→バルカ～モードマンティス（モードスケアクロウ中 ）～バウンド誘発→サムパーティ（モードマンティス中 ）

④ウェヌス（ ）～モードスケアクロウ→モードスケアクロウ～前進（ ）→バルカ～モードマンティス（モードスケアクロウ中 ）～バウンド誘発→フレズベルク（モードマンティス中 ）

⑤壁登り反転攻撃（自分壁際で ）→立ち ～モードスケアクロウ→バルカ（モードスケアクロウ中 ）～バウンド誘発→前ダッシュ～立ち ～モードスケアクロウ→バルカ（モードスケアクロウ中 ）

①、②は相手に右方向の受け身を取られると 部分で受け身を取られてしまう半成立のコンボ。対戦では横転受け身をパンチボタンでする人が多いので、2P側に居るときに狙っていくのがいいだろう。とはいえ、①は相手のワンツーパンチなどの上段攻撃を近距離でしゃがんだときのような超密着時限定のコンボ。近付いてておもむろにウンディーネをヒットさせるだけでは遠過ぎて、 で拾えないので注意。

ウンディーネ後の追撃をブンディダガー（ ）にすれば、相手キャラによっては下段攻撃ガード後の反撃にも使える。追撃空振り時の状況は 時はザフィーナ側が少し有利、ブンディダガー時は少し不利となる。カウンター時はヴァルチャーピックで拾えるので状況確認をミスらないように。



鉄板6

**レオさばき技補足：**通背式（仆歩中 ）にもパンチさばき効果がある。使用頻度は少なめだが、仆歩を一定の技でつぶしてくる相手に狙うといい。さばき成功後は跳山斧刃（ ）がコンボとなる。
**ザフィーナコンボ補足：**③は、イルアングライベル2発目始動は激ムズ。最速で立ち途中 を出さないと拾えない。バウンド後の追撃は起き攻め重視。④のウェヌス後の前進部分はわずかでOK。前進しすぎるとバルカでバウンドせず、前進距離が短いとバルカが空振りしてしまう。⑤は一風変わったおしゃれなコンボ。壁に追いつめられたときの奇襲に最適!?

## 力任せは喧嘩の神髄に非ず！
# ミゲル

対戦攻略

今月はローリスクローリターンな攻めを得意とするミゲルの天敵、「横移動待ち」への対抗策と、攻めの彩りとして機能する技たちを解説！

Text:ハメコ。

### 横移動を対策せよ!!

低リスクな細かい攻めこそがミゲルの真骨頂ではあるが、一度でも横移動や横歩きで回避されると一気に体力を奪われるのが難点といえよう。より安定した勝利を望むなら、右表を参考に技ごとの対応方向を覚え、横移動を徹底的に対策するべし！

右表にある技への補足だが、カッティング（⇧●●）は出し切ると2発目をしゃがまれる危険があるので、1発止めも混ぜること。ヒット時は4フレーム有利なので、チョーキングをメインに攻めを展開していこう。

ヒールダウンは使いやすい下段ではあるが、間合いが遠いと左横移動で避けられるので注意したい。

ビートアッパー（⇧●●）は初段が左横移動に強いが、ガード時に15フレーム不利なので乱発するのは余りにも危険過ぎる。初段カウンター時につながり、2発目をガードされてもスキの小さいビートチョッピング（⇧●●）をメインに使っていこう。

| 相手の左横移動に強い |
|---|
| 立ち● |
| カッティング1発目（⇧●） |
| ビートアッパー1発目（⇧●） |
| ヒールダウン（⇧●） |
| **相手の右横移動に強い** |
| チョーキング（⇧●） |
| ローキック（⇩●） |
| **両横移動に強い** |
| カッティング1発目（⇧●） |
| サイクロンスラップ1発目（⇨➡●） |

### リーチ絶大！ ブロックバースト

ブロックバースト（⇩●）はガード時に12フレーム不利となってしまうものの、ミゲルの持つ技で最長のリーチを誇る。中～遠距離で相手が技を空振りした際の反撃に役立つぞ。

また、出始めにしゃがみステータスを持つため、相手の上段技を回避しつつ攻撃できる。特に壁やられ・強を誘発できる壁際では積極的に使っていきたい。

とにかくリーチが長いので、遠距離からのけん制に織り交ぜるのも悪くないだろう。

### ●●●●でアクセント付けを！

アップ・ストローク（●●●）は3発目ガード時に1フレーム有利となる。ガード時に距離が離れない壁際で出せばアクセントとして活用できるのだ。ここからはしゃがみステータスを持つブロックバーストや、➡でサヴェッジスタンスへ移行～グランドワインダー（サヴェッジスタンス中⇧●）で相手の立ち●を対策しつつ攻めるべし！

アップ・ストローク3発目はガード時有利となる上、ディレイ幅もかなりのもの。●●止めからの強引な攻めと使い分ければ相手を幻惑できる。

## 永遠に続く肉地獄
# ボブ

対戦攻略

今月は、相手をたたき付けてからの強力な起き攻めと、アプレスイープからのコンボを紹介！ 火力アップ＝勝率アップだ!!

Text:タケヤマ

### 拾い直して空中コンボ！

空中コンボでコンビネーションブル（⇩●●）→立ち●→クラッカースパイラルボーン（⇩●●）などを決めてバウンドした後は、前ダッシュからメルゲーズキックコンボ（⇨●）1発止めを決めて起き攻めしよう。

その後にエスカロップエルボー1発止め（⇧●）を出せば、その場起き、後転、起き上がり下段キックなどに対して空中ヒットするので、そこから空中コンボを決められる。

これを嫌がって寝っぱなしを選択する相手には、もう一度メルゲーズキックコンボ（⇨●）1発止めを出して追撃すればいい。ガードされてもリスクはないので、気楽に選んでいける選択肢だ。バウンド誘発後の⇨●は、長めの前ダッシュから出さないと、その後の⇧●で相手のその場起きを拾えないので注意しよう。

バウンド誘発後に、長めの前ダッシュから⇨●を決めて相手をたたき付けよう。その後……、

⇧●を出せば、動く相手に対して空中ヒットする。再度空中コンボを決めて大ダメージ！

### アプレスイープ後のコンボあれこれ

アプレスイープ（⇨☆⇩⇧●）ヒット後は、前ダッシュからトルネードミキサー（⇩●●●）で追撃するのが基本。この後、空中の相手が壁にぶつかればブラックポワレ1発止め（●）でバウンドを誘発できるのでかなりのダメージを与えられる。アプレスイープは、ヒット後に壁コンボを決められるような状況で出せば火力が大幅にアップするので、相手と壁との距離を把握して出すようにしよう。

壁との距離が近いときは、前ダッシュからのトルネードミキサーではなく、ローリングケバブ（⇩●●）の出し切りや、2発止めを決めるといい。

ステージ落下する地点では、横移動～ユイルスリップ（⇧●●）で追撃しよう。落下してからコンボを決められる。

ユイルスリップでステージ落下を誘発しよう。バウンドするので……、

⇨●から起き攻めするか、⇩●●などで運んで壁コンボを狙おう。

**鉄板6**
ミゲル補足：サイクロンスラップ1発止め（⇨➡●）はリターンに乏しいが、ガード時に反撃を受けないので安全。ヒット時は5フレーム有利な状況を生かして⇧●●などで攻めるといい。
ボブ補足：クマ＆パンダ相手に壁際でアプレスイープを決めた後は、スピナッチハンマー（立ち途中に●●）が決まる。バウンドを誘発できるので、大ダメージを与えられるぞ。

**使える技が盛りだくさん!**

# 風間 飛鳥（カザマ アスカ）

高性能な新技の目白押しで大幅進化を遂げた今作のアスカ。今月はそれら強力な技の解説、そして新たなるデスコンを紹介!

Text:ハメコ。

## 近距離での連係には石蕗!

初段の発生が15フレームと早い石蕗（⇦●●）は、初段カウンター時にバウンドを誘発して追撃できる上、2発目が返し技不可能で、ガード時も6フレーム不利なだけ。⇧●や芭蕉嵐2発止め（●●）のヒット後など近距離かつ有利な状況で出せば、相手の暴れはもちろん横移動をも捉えられるため、ミドルリターンな便利連係となるのだ。

カウンターヒット時の追撃だが、初段カウンター時は一瞬待ってから芭蕉嵐2発止め→芭蕉嵐（●●●）が簡単だ。2発目カウンター時はうつ伏せ相手頭側ダウンを誘発するので刈脚白縫い（⇩●●）を出そう。これが空中ヒットしたら雲雀槌（⇩●）～バウンド誘発→前ダッシュ～石蕗が決まるぞ。ダメージ重視なら鬼殺し（⇨●）がベストだ。

石蕗2発目をガードされると6フレーム不利な状況となる。相手との間合いが近いため……。

絶好の暴れポイントとなる。霞掌打（横移動中●）や紫雲二段蹴り（⇩●）でガンガン暴れろ!!

## 新着デスコン

鬼殺しや昇打（⇧●）、紫雲二段蹴りからは、燕槌～翠連衝腿（⇦●●●●●）→前ダッシュ～石蕗（⇦●●）～バウンド誘発→前ダッシュ～燕槌～彩華蓮蹴（⇦●●●●●）が決まり、鬼殺しからであれば相手の体力を46%奪える。ポイントは石蕗でのバウンド誘発後。なるべく相手の足がもっとも高く上がった瞬間にヒットさせないと……が当たらないので練習すべし！

石蕗でバウンドを誘発した後は、上記写真のタイミングで燕槌～彩華蓮蹴を繰り出すのだ。

## 確定反撃には鬼殺し!

鬼殺しの発生は17フレームであるため、ワンの崩拳などガード時に距離が離れる技に対しての確定反撃として非常に強力。

また、雅（しゃがみ中⇧●）カウンターヒット→鬼殺し（⇧☆⇨●）という追撃も決めやすくなった。香月（立ち途中●）よりも追撃が高威力となるので余裕があれば狙っていきたいところだ。

鬼殺しはダウンへの追い打ちだけでなく、確定反撃としても役立つ。ただし、ガード時は20フレーム不利となるので必中を心掛けたい。



**シャオ、ホントは強いんだから!!**

# 凌 暁雨（リン・シャオユウ）

今号では聖翕滑空（⇨⇨⇨●）からの攻防と新着コンボを中心に……。ぴょんぴょん跳びはねてればおのずと勝利は見えてくる!?

Text:亜れ

## とりあえず飛んでから考えよう☆

聖翕滑空（⇨⇨⇨●）はリーチの長いジャンプステータスの中段攻撃でほかのキャラの持つスラッシュキックと似たような性質の技。違うのは技後に自動的に鳳凰の構えに移行することだ。ガードされてもシャオユウ側が有利な状況となるので、左桃領（鳳凰の構え中●）を出せば、相手の反撃をつぶすことができるぞ。近～中距離で使いまくれ！

ヒット時は左桃領→挿歩桃拳1発目～背向けしゃがみ（しゃがんだ状態で●●●）→背向け～背身撃1発止め（背向け中●）→背向け～前ダッシュ（⇨⇨）→背身連盤打2発止め（背向け中●●●）～バウンド誘発→背向け～後転～跳弓脚（背向け中●●●●）→背向け～虎尾脚（背向け中●）という高威力の空中コンボが決まるので使わない手は無いぞ。

上記のコンボは背向け～背身撃1発止め→前ダッシュの部分を省けば難度が下がるぞ。

バウンド後に壁が近いときは追撃には背向け～背身撃1発止めを決めて壁コンボを狙おう。

## まだまだ強い技はた～くさん☆

鳳凰の構え～扇蹴り（鳳凰の構え中【●●●】）は発生がそこそこ早く、スライド入力を早めにすれば、見てからガードはまずされないので相手のガードを崩す手段として最適。ヒット時はダウンを奪い、起きあがり下段キックが連続ヒット。29（25）のダメージは軽視できないぞ（カッコ内の数値は相手がその場立ち、後転などで軽減時のもの）。

回身横移動（●● or ⇩●●）もまた、オススメ技の一つ。横移動とパンチさばきを兼ね、さばき成功時は相手の背後に回り込む状況となり、シャオユウ側がやや有利。⇨入れ雀連砲につなげれば、相手の振り向きガードには正面ヒットし（前振り向きにも確定）、振り向きジャンプキックには背向けヒットするので背向け～虎尾脚が連続ヒットする。

鳳凰の構え～扇蹴りはガードされてもシャオユウ側がダウン状態になるので……

浮かせ技が通常ヒットすることがないので手痛い反撃を受けない。ガンガン使っていこう。

**鉄板6**

アスカ補足：近距離での暴れには霞掌打（横移動中●）が便利。横移動方向と同じ方向に移動するため回避性能が高く、ホーミング性能も優秀なので相手の背後に回り込むことも!

シャオユウ補足：聖翕滑空先端ヒット時は鳳凰の構え～鷹空掘脚1発止め（鳳凰の構え中⇧●）→落鳳～背向け（立ち途中●）→背向け～背身撃1発止め→背向け～前ダッシュ→背身連盤打2発止め～バウンド誘発に切り替えること。聖翕滑空先端ガード時はその後の鳳凰の構え～鳳凰羽翼（鳳凰の構え中⇦●●●）が打撃でつぶされなくなるほど有利な状況となるので活用しよう。

対キャラ攻略

# VS. 雷武龍（レイ・ウーロン）

下段からのコンボの火力が高く、崩し能力が高いレイ。多種多様な構えの存在も相まって、「よく分からないキャラ」、「苦手なキャラ」として挙げる人も少なくない。

Text:タケヤマ

## 基本方針

後掃燕舞（⇧◎◎◎）や背身下掃打（背向け中⇩◎）など、強力だがリーチの短い技が多いのがレイの特徴。接近戦でレイ側のターンになってしまったときは、後ろダッシュで距離を取り、安易な中・下の二択を迫られないようにしよう。

また、下段攻撃の強さに比べて、中段攻撃が薄い点もレイの弱点。レイ側は、しゃがむ相手に対して大ダメージを与えるには昇流脚（⇨➡◎）一択しかないが、昇流脚はガード時のスキが大きい。下段攻撃をくらわないように後ろダッシュで距離を取り、昇流脚に対して反撃を決める、というのが対レイ戦の勝ちパターンだ。

## 昇流脚に反撃せよ

昇流脚～正面帰着（⇨➡◎）の硬直は15フレーム。昇流脚～背向け（⇨➡◎⬅）の硬直は11フレームだが、背向けから立ちガードに移行するまでは時間がかかるので、発生17フレームまでの中・下段攻撃が確定反撃となる（12フレーム以上の上段攻撃はしゃがまれてしまう）。よって、昇流脚には、正面・背向けを問わず、発生15フレーム以下の中・下段攻撃が確定することを覚えておこう。背向け移行・正面帰着それぞれに対する反撃については、右のカコミを参照してほしい。

また、背向け移行に対して反撃を決めた場合、相手の背中に技がヒットすることがある。このときは、通常と違う空中コンボを決める必要があるほか、派生技の3発目までが確定したりする。ミゲルのカッティングエッジ（⇧◎◎◎◎）やデビルジンの羅刹門・弐（⇦⇨◎◎◎⇧◎）などがその代表例。状況を見極めて追撃を変えていくのが理想だ。

「昇流脚～背向け～しゃがみ」には上段攻撃が当たらない。

しゃがみに対して浮かない右アッパーなどを当ててもイマイチ。

## 背身下掃打に気を付けろ！

背身下掃打は、発生12フレームの下段攻撃でコンボ始動技、という高性能な技。下段さばきできない上、ガード時にレバー前入れで振り向く相手には発生14フレーム、後ろ入れで振り向く相手にも発生15フレーム以下の技でしか反撃できない。レイの背向け移行技をガードしてしまったときやくらってしまったときには、細心の注意を払って行動するようにしよう。具体的な状況に関しては右の表にまとめたので、それを参考にしてもらいたい。ちなみに、綜爪牙（⇨☆◎◎◎◎◎）ガード時は、2発目および3発目を右横移動で避けることが可能。4発目まで出させないようにしよう。

### 気を付けたい背向け移行技とその後の状況

| 技名 | 有利状況 |
|---|---|
| 綜爪牙4発目ガード時 | 大幅不利 |
| 転身崩墜（◎◎◎）ヒット時 | 6フレーム不利 |
| 酔連拳1発止め～背向け（横移動中に◎⬅）ガード時 | 1フレーム不利 |
| 虚環脚2発目～キャンセル背向け（◎◎⬅）ヒット時 | 大幅有利 |
| 踏葫蘆肘1発目～背向け（⇦◎⬅）ヒット時 | 9フレーム有利 |
| 転身連脚2発止め（⇩◎）ガード時 | 1フレーム有利 |

### 昇流脚へのオススメ反撃技

| キャラ＼対象技 | レイが背向け移行時の最大反撃技 | 背向け移行、正面帰着どちらにも決まる安定反撃 |
|---|---|---|
| レオ | 昇砲（⇧◎） | 昇砲（⇧◎） |
| ザフィーナ | アシュケロン（⇧◎） | ハルファス（⇧◎◎） |
| ミゲル | ビートアッパー（⇧◎◎） | カッティング（⇧◎◎） |
| ボブ | クラッカースパイラルボーン（⇩◎◎） | スラッシュダルヌ（⇧◎） |
| ジン | 羅喉2発止め（⇦⇨◎◎） | 羅喉2発止め（⇦⇨◎◎） |
| カズヤ | 六腑凶襲拳（⇧◎◎） | 魔神連震殴打2発止め（⇦◎◎） |
| アスカ | 鬼殺し（⇨◎） | 百日紅2発止め（◎◎） |
| リリ | オルレアンソード（⇧◎） | ⇩◎ |
| ファラン | レフトプラズマブレード（⇦◎） | プッシング（⇨◎） |
| シャオユウ | 挑打連掌（⇧◎◎） | 挑打連掌（⇧◎◎） |
| エディ／クリスティ | ビリバ（⇧◎） | コトヴェラダ（⇧◎） |
| フェン | 獄寸靠（⇦◎） | 獄寸靠（⇦◎） |
| レイ | 昇流脚（⇨➡◎） | 龍声下段脚（⇨☆◎◎◎◎◎）2発止め |
| リー | シルバーニー（⇩◎） | シルバーニー（⇩◎） |
| ポール | 双飛天脚1発止め（⇩◎） | 双飛天脚1発止め（⇩◎） |
| ロウ | ブレッシングキック（◎） | ブレッシングキック（◎） |
| スティーブ | ドラゴニックハンマー（⇨➡◎） | ソニックファング（⇧◎） |
| マードック | コングラッシュ2発止め（⇧◎⇧◎） | コンプレッサー（⇧◎◎） |
| キング | ジャンピングニーリフト（⇩◎） | ジャンピングニーリフト（⇩◎） |
| アーマーキング | ショルダーインパクト（⇨◎） | ショルダーインパクト（⇨◎） |
| ジュリア | 大纏崩捶（⇧◎◎） | 虎身連攻（⇨➡◎◎） |
| ガンリュウ | 電車道（⇧◎◎） | 電車道（⇧◎◎） |
| ニーナ | リバースアイボリーカッター（⇦◎） | アイボリーカッター（◎） |
| アンナ | ステップインアッパー（⇧◎） | アフロディアスタンプ（⇨◎） |
| ヨシミツ | 隼（⇩◎） | 隼（⇩◎） |
| ブライアン | ストマックコンビネーション（⇨◎◎◎） | ストマックコンビネーション（⇨◎◎◎） |
| ジャック6 | ⇧◎ | ⇧◎ |
| クマ＆パンダ | 熊武爪（⇧◎◎） | 熊武爪（⇧◎◎） |
| ロジャー Jr. | エアーズロック2発止め（⇨◎◎） | エルボーピンタ（⇧◎◎） |
| ワン | 鵠子鑽天（⇧◎◎） | 打突連拳（⇦◎◎） |
| ブルース | ティー・ソーク・ラン（⇧◎） | ティー・ソーク・ラン（⇧◎） |
| ペク | ヒールランス（⇦◎） | スカルクラッシュ（◎◎） |
| レイヴン | ディカステス1発目（⇧◎） | クルセイダー（◎） |
| ドラグノフ | サイドロックアッパー（⇧◎） | サイドロックアッパー（⇧◎） |
| デビルジン | 羅刹門・弐2発止め（⇦⇨◎◎） | 羅刹門・弐2発止め（⇦⇨◎◎） |
| ヘイハチ | 剛掌破（◎） | 剛掌破（◎） |

**鉄板6** レイの簡単な五形拳対策：鶴の構え／龍声中段脚2発～鶴の構えなどから鶴牙連撃（鶴の構え中に◎◎◎）に連係されると、発生の遅い技を出したときにカウンターを取られる。 豹の構え／前進中は下段攻撃をさばく点に注意。近寄ってきたら、ライジングトーキック（⇩◎）などを出すのが有効。 虎の構え／前進中は上・中段攻撃をさばかれる点に注意。

CRASH

対キャラ攻略

# VS. アンナ・ウィリアムズ

強烈な二択とそこからのコンボが非常に痛いアンナ。シンプルで分かりやすく、扱いやすいことから使用率も高い。しっかりと対策して、逆にカモにしよう!

Text:リュウケイ

## 基本方針

近距離ではアッパーストレート(⇧◎◎)や下段攻撃のライトニングスクリュー(⇧◎)を主軸にプレッシャーをかけ、固まった相手に強力な二択を仕掛けるのがアンナ側の基本戦術。近距離で攻められた場合は、しゃがみ二択に気を付けつつ、後ろダッシュで距離を取るのが安全。アンナは前後のスカし能力が低く、大きなリスクを与えにくいため、離れた状態では「技を置く」ことが有効。得意な距離に持ち込ませないようにしよう。また、壁際では首刈り投げ(⇩◎)やリーブスライサー(⇧◎◎)など、崩し要素がより強力になるので、横移動などで壁を背負う状態にならないように心掛けよう。

## 二択を「未然に」防ぐ意識

対アンナ戦で最も多い負けパターンは、「しゃがみ状態からの二択をくらってしまいコンボで壁際へ→壁際から脱出できない」というものだろう。二択を防ぎ、浮かされなければ、勝率はグンと上がるぞ。

立ち回りにおいて◎などの使いやすいけん制は、アンナの接近を阻むために有効だが、上段攻撃ゆえに、しゃがまれてしまうと強力な二択を仕掛けるきっかけを与えてしまうことになる。リーチが長くスキが小さめな中段攻撃でけん制をし、しゃがむこと自体を抑制するように意識しよう。

また、二択は左横移動をすることでどちらも回避可能。ガード時も反撃が入るが、それはガードできた場合の話。「偶然ガードしたから勝てた!」ではなく、二択を予測、反応し回避するように心掛けよう。当然、回避した後は最大級の反撃を!

最後に、コンパネは1P側に座るのがオススメだ。というのも、鉄拳のシステム上「2P側ではしゃがみから右横移動しかできない」からだ。要注意!

どんな状況でしゃがんで二択をかけてきたかを覚えておこう。

## VS. アンナ 主要技ガード後の確定反撃リスト

①

②

③

④

| 対象技 / キャラ | ①リフトショット(立ち途中◎)ガード時 | ②コールドブレード(⬇⇧◎)ガード時 | ③アフロディアスタンプ(⇨◎)ガード時 | ④リーブスライサー 1発止め(⇧◎)ガード時 |
|---|---|---|---|---|
| レオ | 連弾(◎◎) | 上歩掛山(立ち途中◎) | 横打二郎担山(⇨◎◎) | 両儀二推(立ち途中◎◎) ※1 |
| ザフィーナ | ティルヴィング(◎◎) | レヴィアタン(立ち途中◎) | ハルファス(⇧◎◎) | ウンディーネ(立ち途中◎) |
| ミゲル | パンチ〜バックナックル(◎◎) | ディストーションスラッシュ(立ち途中◎◎◎) | カッティング(⇧◎◎) | ディストーションスラッシュ(立ち途中◎◎◎) |
| ボブ | ストレートロンデル(◎◎◎) | ライジングマッツオ(立ち途中◎) | サークルワッパー(⇨◎◎) | ライジングマッツオ(立ち途中◎) |
| ジン | 正拳〜上段後ろ回し蹴り(◎◎) | 追い突き(立ち途中◎) | 右上段前回し蹴り(◎) ※2 | 追い突き(立ち途中◎) |
| カズヤ | 閃光烈拳(◎◎◎) | 魔神拳(立ち途中◎) | 最速風神拳(⇨☆⇩⇧◎) | 踵落とし(立ち途中◎) ※3 |
| アスカ | 立ち◎ | 香月(立ち途中◎) | 芭蕉颪2発止め(◎◎) | 10連コンボ2発止め(立ち途中◎◎) |
| リリ | ⇨入れワンツー(◎◎) | ライジングタクト(立ち途中◎) | トライアングルスプレッド(◎) | ⇩◎ |
| ファラン | ワンツーパンチ(◎◎) | 前ダッシュ〜レフトプラズマブレード(⇦◎) | ローキック(⇩◎) ※4 | 踵落とし(立ち途中◎◎) |
| シャオユウ | 雀連砲(◎⬇◎) | 前ダッシュ〜挑打連掌(⇧【◎◎】) | 鳳凰双連腿(⇦◎) | 蒼空砲(立ち途中◎) |
| エディ/クリスティ | ワンツーパンチ(◎◎) | ルピエルナ(立ち途中◎) | コトヴェラダ(⇧◎) | ケイシャーダ(立ち途中◎) |
| フェン | ⇨入れ疾火連弾(⇨◎◎◎) | 穿弓腿(立ち途中◎) | 嶽寸靠(⇦◎) | 穿弓腿(立ち途中◎) |
| レイ | 月牙連腿2発止め(◎◎) | 昇流脚(⇨➡◎) | ⇨入れ虚環脚1発止め(⇨◎) | 立ち途中◎ |
| リー | コンビネーションドライ2発止め(◎◎) | 前ダッシュ〜シルバーニー(⇩◎) | ダブルシグナル(⇨◎◎) | ヒールブースター(立ち途中◎◎) |
| ポール | 10連コンボ3発止め(◎◎◎) | 震月(立ち途中◎) | 鉄山靠(⇩◎) | 双飛天脚1発止め(⇩◎) |
| ロウ | 左連拳1発〜ワンツーパンチ(◎◎◎) | ドラゴンアッパーカット(立ち途中◎) | ブレッシングキック(◎) ※6 | ドラゴンアッパーカット(立ち途中◎) |
| スティーブ | ライトニングコンビネーション(◎◎◎) | ドラゴニックハンマー(⇨➡◎) | ソニックファング(⇧◎) | イーグルクロウ(立ち途中◎◎) |
| マードック | クイックエルボースティング(◎◎) | レイドキック(立ち途中◎) | コンプレッサー(⇧◎◎) | スタン・ニー(立ち途中◎) |
| キング | ライトストレート〜レフトアッパー(◎◎) | ボディスマッシュ(しゃがみ中に⇧◎) | スプリントフック〜クロスアッパー(⇦◎◎) | ボディスマッシュ(しゃがみ中に⇧◎) |
| アーマーキング | ライトストレート〜レフトアッパー(◎◎) | 横移動〜ブラックエルボーフック(⇧☆⇨◎◎) ※7 | ショルダーインパクト(⇨◎) | ⇩◎ ※8 |
| ジュリア | ⇨入れワンツーパンチ(◎◎) | 天砲(立ち途中◎) | 猛虎硬爬山2発止め(⇨◎◎) | 双起脚(⇩◎◎) |
| ガンリュウ | カチワリ頭蓋(⇦◎) | 突き上げアッパー(立ち途中◎) | ロケット突っ張り(⇨◎) | 千両睨み1発止め(立ち途中◎) |
| ニーナ | ⇨入れPKコンボ(⇨◎◎) | 横移動〜リバースアイボリーカッター(⇧☆⇦◎) | レプラホーンキック(⇨◎) | フラッピングバタフライ(立ち途中◎◎) |
| アンナ | PKコンボ(◎◎) | リフトショット(立ち途中◎) | アフロディアスタンプ(⇨◎) | ⇩◎ |
| ヨシミツ | ⇨入れワンツーパンチ(⇨◎◎) | 吹雪(➡⇨◎) | 柄当身(⇧◎) ※9 | 厄払い(立ち途中◎) |
| ブライアン | ⇨入れサザンクロスコンビネーション2発止め(⇨◎◎) | ボディアッパー(立ち途中に◎) | ジェットアッパー(⇨⇦◎) | ニークラッシュ(立ち途中◎) |
| ジャック6 | ピリオドシューター(⇨◎) | バイオレンスアッパー(立ち途中◎) | タイタンダンプ(⇧◎) | 立ち途中(◎) |
| クマ&パンダ | ストレート〜エルボー(◎◎) | マッドアングラー(立ち途中◎) | 熊鉄山靠(⇩◎) | マッドアングラー(立ち途中◎) |
| ロジャーJr. | ⇨入れワンツーパンチ(⇨◎◎) | ダイナマイトアッパー(しゃがみ中に⇧◎) | エルボーピンタ(⇧◎◎) | ブーメランナックル(立ち途中◎◎) ※10 |
| ワン | 連拳衝腿(◎◎) | 横移動〜鷂子鑽天(⇧☆⇧◎◎) | 打突連拳(⇦◎◎) | 蒼空砲(立ち途中◎) ※11 |
| ブルース | サザンクロスコンビネーション(◎◎◎) | ジャンピングニー(⇩◎) ※12 | トリプルニーコンボ2発止め(⇦◎◎) ※13 | ジャンピングニー(⇩◎) ※8 |
| ペク | ⇨入れワンツーパンチ(⇨◎◎) ※14 | 横移動〜ヒールランス(⇧☆⇦◎) | スカルクラッシュ(◎◎) | ペクラッシュ3発止め(⇩◎◎◎) ※15 |
| レイヴン | ⇨入れワンツーパンチ(⇨◎◎) | フライングコープス(⇨➡◎) | ヴァルキリーランスコンボ2発止め(◎◎) | しゃがみ中◎ ※16 |
| ドラグノフ | ワンツースカッドキック2発止め(◎◎) | フロストチャージ(立ち途中◎) ※17 | コンビネーション・クーガー(⇨◎◎) | フロストチャージ(立ち途中◎) ※17 |
| デビルジン | ⇨入れ閃光烈拳(⇨◎◎◎) | 追い突き(立ち途中◎) | 最速風神拳(⇨☆⇩⇧◎) | しゃがみ中◎ ※18 |
| ヘイハチ | ⇨入れ閃光烈拳(⇨◎◎◎) | 前ダッシュ〜無双鉄槌(⇧◎◎) | 最速風神拳(⇨☆⇩⇧◎)、⇩◎ | 踵落とし(立ち途中◎◎) |

※リーブスライサー 1発止めは、ガードすると15フレーム有利となるが、11フレームの技で2発目と相打ちになる。2発目をしゃがんでやり過ごすか、反撃を入れるかは読み合いになる。

**鉄板6**

※1 近距離時は躍歩三捶擺(⇦◎) ※2 壁際で距離が離れる場合以外は正拳二段突き(◎) ※3 近距離時はダブルアッパー(立ち途中◎◎) ※4 壁際で距離が離れる場合以外は右半月蹴り(⇦◎) ※5 近距離時は⇦◎ ※6 壁際で距離が離れる場合以外はハイキックドラゴンソード(◎◎) ※7 近距離時はかち上げ(立ち途中◎) ※8 近距離時は⇩◎ ※9 壁際&先端をガードした場合は届かない ※10 近距離時は⇩◎ ※11 近距離時は禁手脚(⇩◎) ※12 近距離時はダブルトマホーク(立ち途中◎◎) ※13 壁際&先端をガードした場合以外はベーンボーン(⇨◎◎) ※14 近距離時はバックナックルコンビネーション(◎◎) ※15 リーブスライサーを出し切った場合ペクラッシュ2、3発目がヒットする。 ※16 近距離時はボディスラッシュ(立ち途中◎) ※17 近距離時はブロトンアッパー(立ち途中◎) ※18 近距離時は追い突き(立ち途中◎)

二〇〇八年二月二十八日発行

# 鉄拳新聞

## 開幕近し！ 鉄拳 戦国乱世

その存在はお報せしていた戦国乱世が、ついに始まるようだ。開始時期は、次のアップデート後しばらくしてからとのこと（2月19日現在）。

新サービスとなる戦国乱世は、TEKKEN-NET上のチーム戦である。いくつかのチームがマッチングされて、一つのリーグのようなものになり、一定期間内で「チームポイント」の合計を競い合う。チームの各メンバーは「トライアル」や対戦などでチームポイントを得ることができ、そのチームメンバー全員の合計ポイントが、チーム全体のポイントとなるのだ。

また、アーケードの『鉄拳6』だけではなく、TEKKEN-NET上の「チームコマンド」などで相手チームを妨害したりと、能動的にリーグ内での順位アップを狙うTTB的な(?)要素もある。チームメンバーの人数が少なくて不利だから……、と諦めることは無い。このマッチングは、チームレベルを基準として行なわれるからだ。

現在のチームレベル上限は5となっているが、6以上はこの戦国乱世を勝ち抜いていくことで上がっていく。例えば、チームレベル6同士のチームがマッチングして、片方のチームが連勝すればそのチームがレベル7に昇格するといった具合だ。チームのレベルに応じたエンブレム開発もできるようになり、レベルの上昇に伴って、背中に付けるエンブレムのぼりのようなチームのシンボルを付けられる特殊アイテムも贈与されるようだ。

また、この戦国乱世を通じてファイトマネーを得ることができるため、対戦後のルーレットなどと併せて活用することで、よりアイテムが入手しやすくなる。今までなかなか手が出なかったアイテムを装備するチャンスだ！

開始が近付けばTEKKEN-NET上で告知されるようなので、チェックしておこう。稼働から3カ月、この戦国乱世を機にいろんな人と仲良くなっちゃおう。

## CPU戦に中ボス登場!! NANCY-MIS47J

何回やっても！
何回やっても！
NANCYが倒せないよ～
あのミサイル何回やっても避けれない！

突如現れた謎の巨大生命体!? その名もNANCY・MIS47J。ジンステージ到達直前にボーナスステージとして登場する。その巨体はとてつもなく硬い装甲で守られており、ガード不能技を当てても1センチ程度しか体力が減らない驚異のモンスター。

NANCYは浮かない、転ばない、投げられないの3拍子なので、浮かせ技やバウンド技は本来の機能を発揮しない。その上、ガード不能のミサイルは頭上から落とすは、レーザー光線で地面くり抜いてリングアウトさせてきたりと、まさに何でもアリのバーリトゥードを展開してくる（リングアウト時はどんなに体力が勝っていても一発KO）。

気になるその体力数値を垂れが計測してみたところ、めでたく崩拳を40回当ててやっと倒せた（ワン使用）。

……てことは、えーと体力は……、

**推定1200**（通常は160）

……南無。

## テッケン・チーム・バトルコラム 垂れのラヴTTB

もうこうなってくると桜が咲くのが先か、TTB3開始のが先かってくらいの話になっちゃうわけなんだけども、新要素の傭兵絡みの話題はちょっと脇に置いといて、今回はちょっと閑話休題。

2月某日、関東某所において各キャラのトッププレイヤーたちが一堂に会する全36キャラ（モクジンを除く）によるキャラ別最強決定戦がアルカディア主催で開催され、筆者はザフィーナ代表として出場してきたんだ。各地から集結した各キャラのスペシャリストたちが技という名の「わからん殺し」を披露する大会となったわけなんだけれども、いや～、かなり楽しめた。マジで見てて楽し過ぎ！

結果最強キャラに選ばれたのは意外にもあの……。おっと、これ以上は言えないな。大会の前座として開かれた関西VS関東の代表7on7もかなりの盛り上がりを見せたし、さ来月発売されるその大会内容を収録したDVD付き鉄拳6ムック下巻は要チェックだ!!

**垂れ**
予備のバッテリーを複数持ち歩き、常に携帯を手放さない新種の妖怪。

## タケヤマ&山田 DVD後記

タケヤマ：いやー終わったねえ。
山田：終わった終わった。
タ：今回の「鉄則」、大変だったけど、やってみてどうだった？
山：かなり充実した内容になったと思う。ためになり過ぎっしょ。
タ：俺たちが鉄拳始めたときに、こういうのを読みたかったよね。
山：鉄拳を始めたばかりの人だけじゃなく、やり込んでるプレイヤーが今読んでも、新しい発見があるんじゃないかと思うね。
タ：特に山田はしっかり読んだ方がいいと思う（笑）。
山：俺、接近戦の読み合いとか分かんねぇし（泣）。
タ：「鉄則」がみんなに定着してくると、お互いにしっかり読み合いできるようになって、今まで以上に密度の濃い対戦ができるようになると思うんだよね。
山：そうすればみんな強くなるし、対戦も面白いんじゃないかな。
タ：じゃあ山田も、ちゃんと接近戦で読み合ってね（笑）。
山：……。

**鉄拳6ムック上巻 3月12日発売予定!!**

三国志大戦享楽的雑多企画頁

# 銅雀台

そろそろ新カードも揃い始め、好きな武将は見つかりましたかな？　今回も武将たちへの愛が溢れる投稿作品を紹介します！

（投稿帝九品・福岡県　皐月トミィさん）
☆「三」の旗の下に、英傑集う！　それぞれの表情に人格がはっきりと出てますね〜。本作をこれから始める方は、こちらの表情を参考に使用勢力を決めてみては!?

（十品・埼玉県　椛月ここあさん）
Ⓗ子供っぽい一面がより前に!?　ここは甘ちゃんと呼（大徳処刑）

（十品・東京都　ありささん）
Ⓗふわふわの髪を解いた蔡文姫嬢！　ほんわかした愛らしさが見事に出ています。夢の世界に行かれる準備も、万全に整って見えますな（笑）。

モノクロ漫画作品募集！

魅力的な武将が多い本作では、つい漫画にしたくなるネタも豊富！　というワケでモノクロ、カラーを問わず、漫画作品をば募集します！

（英傑八品・宮城県　はなやか涼子君）
☆武力2弓兵、その正体が今判明！　張悌殿、覚醒までして……（涙）。

（良将十品・沖縄県　泉かなめさん）
Ⓗせっかくの伏兵攻撃が知力3の威力にッ!?　いや、奇襲をかける前に叫んでそうな……。馬岱殿は、地味に苦労が多そうですなぁ。

（勇将十品・埼玉県　涼風君）
☆新イラストでは後ろ姿を、我ら下々の者に見せてくださった（何）董白様。王者の威厳と年相応の華奢さ、両方が見事融和した一枚です！

（勇将十品・北海道　砂丘の虎君）
☆元祖・魏1コス騎兵代表の貫禄！　企みっぷりは依然スーレア級です。

fan114が選ぶ！
雄飛傑作

コモン軍師ながら唯一の陣略「精兵戦陣」を持つというポテンシャルはさすがの一言。さらにビジュアルもカッコいいとあって文句なし。妖しさを秘めた横向きの賈詡も最高にセクシーですなぁ。純粋に堪能させていただきました♪　ゴチであります。

（大英傑九品・北海道　くらげさん）Ⓗ

投稿領土

| 魏 25.0% | 蜀 15.0% |
|---|---|
| 呉 30.0% | 群 30.0% |

投稿領土図は、今後の投稿大会の内容決定に影響しますぞぉ!!

投稿募兵中！

「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿や企画案を募集中！　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等と共に「銅雀台」宛てと明記の上お送りを！　Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中！

見てすぐ分かる！
読んで詳しく分かる！

# DVD連動で攻略も強化！

全国大会や、3周年イベントの開催が発表され、大きな盛り上がりを見せる『三国志大戦3』。アルカディアでもDVDと連動した攻略で全国大会を目指す君主たちをサポートしていくぞ!!

『三国志大戦3　入門指南書』好評発売中!!

これから『三国志大戦3』を始めるプレイヤー必読のムックが好評発売中！　誌面とDVDで各システムを、初心者でも分かるようにレクチャー！　EXカード【Ex013】趙雲も付いてお得な一冊！



アルカディアモバイルもチェック!!
最新攻略情報に加え、fan114氏のコラムも更新中！　要チェックだ！

三国志大戦3
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■稼働日：2007年12月13日
■使用基板：LINDBERGH

## 流行デッキを使いこなせ！ デッキ紹介＆対策

稼動から2カ月が過ぎ、各勢力で流行デッキが見えてきた。今回は蜀デッキと2勢力デッキを解説していくので参考にしてほしい。

### 忠義の大号令デッキ

基本的に【SR】関羽の「忠義の大号令」一本で戦略を組み立てていくデッキ。このデッキの強みは号令を使うタイミングを選ばないこと。もちろん士気も溢れていない状況で回復のためだけに使うのはもってのほかだが、兵力が上限を越えて回復するため、相手の各個撃破によって足並みを崩されそうになるタイミングでも問題なく使えるのが強い。

また、関羽のスペックが非常に優秀なので、素武力の状態から号令で強化された状態まで、いかなるときでも前線で無類の強さを発揮してくれる。

サンプルデッキ

| 武将名 | コ | 兵 | 武 | 知 | 特技 | 計略 | 属 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 【SR】関羽 | 3 | 騎 | 10 | 7 | 勇、魅、募 | 忠義の大号令(6) | 地 |
| 【R】魏延 | 2 | 槍 | 8 | 5 | 募 | 大車輪戦法(4) | 天 |
| 【C】夏侯月姫 | 1 | 槍 | 2 | 7 | 魅 | 落雷(6) | 天 |
| 【UC】周倉 | 1 | 槍 | 4 | 2 | 勇 | 強化戦法(4) | 人 |
| 【C】廖化 | 1 | 騎 | 3 | 4 | ― | 奮激戦法(3) | 人 |

そのため、総武力で負けている相手にも関羽の使い方次第では打ち勝つことも可能なのだ。

士気12からは「忠義の大号令」×2および、「落雷」を絡めた攻めを展開できるので、終盤でもその強さを存分に発揮できる。さらに「七星祈祷」や「鉄鎖連環」などの奥義も合わせて使えば、当然その破壊力は数段増しになる。

【R】魏延を前線に立たせてラインを上げていこう。武力10の突撃は強力なので要所で壁突撃をしたい。

この状態で号令を発動すれば、そのまま押し切るのも可能。兵力の増加効果を活かし、しぶとく戦おう。

#### オススメ軍師

「忠義の大号令」と合わせて使えば効果的な、上限を越えて兵力を回復できる「七星祈祷」。動きを制限することで武力差を埋められる「鉄鎖連環」と、【SR】諸葛亮と【R】龐統との相性が抜群だぞ。

### このデッキへの対策

「忠義の大号令」の武力上値はそれほど高くなく、効果時間も短めなので、それらを上回る号令で対抗すれば打ち勝てる。しかし、【SR】関羽を壁にされると、もともとの武力が10ということもあって押し負けることも。【SR】関羽をあまり相手にせずに、ほかの部隊の殲滅を優先するのがポイントだ。また、号令で対抗する際に注意しなければならないことは、無傷で相手を逃がしてしまうことだ。号令を無駄撃ちさせられると、相手だけ兵力回復分の恩恵を受ける形になるので、のちのち不利になってしまう。最低でも兵力100%を超えた分のダメージを与えて五分以上の状態を作りたい。そのためにも確実に相手を捉えられるタイミングで使おう。

英傑号令などの武力上昇の高い計略なら、充分に対抗できる。【SR】関羽の突撃に注意ししつつ、逃さず敵をせん滅したい。

#### 対抗しやすいカード

兵力満タンの状態であっても、【R】徐庶の「落雷」を【SR】関羽一人にピンポイントで落とせば即撤退に追い込める。号令で強化された【SR】関羽を「変化の術」でコピーし、効果時間の長さを活かすのも面白い。

## 八卦の戦計デッキ

【SR】諸葛亮の「八卦の戦計」を、相手のデッキやその時の状況に応じて使い分けていくデッキ。さまざまな状況に対応できるのがウリだ。1部隊掛けは特に敵の足並みがそろっていない状態で使うのが強力。2部隊掛けは騎兵や弓兵メインの相手に対して絶大な効果を発揮。槍兵でも騎兵に追い付ける速度になるので、逃がさず殲滅することができる。もちろん騎兵なら連続突撃を仕掛けよう。3部隊掛けは妨害計略やダメージ計略を受け付けないので、それらの武将が居るデッキを相手にする場合にメインとして使うのが基本。また、号令同士のぶつかり合いのときに頼ることも多い。4部隊掛けは基本的に強力なダメージ計略持ちが居るデッキなどに対して、3部隊掛けとセットで使うことが多い。アタッカーの素武力が高いため、「落雷」で敵の主力を落として攻め込むのも一つ。「挑発」は開幕から終盤まで、隙あらば狙っていきたい。

一人掛けは武力上昇値こそほかに比べ低めだが、もともとの武力の高い武将に掛ければかなりの強さになるぞ。

サンプルデッキ

| 武将名 | コ | 兵 | 武 | 知 | 特技 | 計略 | 属 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 【SR】諸葛亮 | 1.5 | 槍 | 3 | 10 | 伏、魅、募 | 八卦の戦計(6) | 人 |
| 【R】魏延 | 2 | 槍 | 8 | 5 | 募 | 大車輪戦法(4) | 天 |
| 【UC】張飛 | 2 | 槍 | 9 | 1 | 勇 | 強化戦法(4) | 天 |
| 【R】徐庶 | 1.5 | 騎 | 4 | 9 | 伏 | 落雷(6) | 天 |
| 【C】張松 | 1 | 騎 | 1 | 7 | ー | 蜀への誘導(3) | 人 |

### オススメ軍師

【C】法正は「長槍閃陣」を使う機会こそ少ないが、安定感のある「再起興軍」が魅力。【R】龐統は特に「八卦の戦計」デッキとの相性が良く、終盤の「鉄鎖連環」および「兵力増援」を絡めた戦術が強力。

力負けしそうな相手には、八卦の戦計からさらに【R】魏延の大車輪戦法を使えば、充分に対抗できるぞ。

### このデッキへの対策

八卦デッキは計略の選択肢も多く、穴の少ないデッキとなっているので、明確な対策を練るのは難しいが、【R】龐統が入っていない形が多いため、まとまってぶつかり合いにいけるのがポイント。純粋な号令対決なら武力上昇値の差で打ち勝てることが多いので、「鉄鎖連環」などの奥義ゲージがたまりきらない中盤までに、積極的に攻め込んでリードを奪いたい。

ダメージ計略や、妨害計略を持っていれば、相手に三人掛けを早めに使わせたり、1部隊だけ倒し選択肢を少なくすることもできる。

## 苦楽の舞いデッキ

もちろん狙うは「苦楽の舞い」による波状攻撃。開幕を凌いだら、防柵の内側で「苦楽の舞い」を舞おう。舞った後は、【UC】張昭や【UC】韓当などの低武力武将を先行させてわざと撤退させ、ほかの主力武将の武力を上げて攻め込むのが基本。武力上げ要員として囮兵を召喚するのも効果的だ。このとき、主力武将の武力が上がる前に無駄に敵と交戦させて兵力を減らさないよう注意。確実に一体ずつ順々に撤退させよう。その後は要所で「弱体弓戦法」、「囮兵召喚」などを使って攻城を奪いたい。「極滅業炎」の置き方はさまざまだが、敵城前に設置するなどしよう。攻めで使う場合には有効な戦術がある。それは、「極滅業炎」を設置した場所に囮兵を召喚したり、低武力武将をわざと向かわせるのだ。敵が応戦しに出てきたらすかさず「極滅業炎」を発動し、味方武将もろとも撤退させれば、敵の戦力を削るとともに、自軍を強化できるぞ。

低武力の武将を犠牲にし、コスト1.5の武将と武力の高い【C】張梁を徹底的に強化だ。

サンプルデッキ

| 武将名 | コ | 兵 | 武 | 知 | 特技 | 計略 | 属 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 【R】鄒 | 1 | 騎 | 2 | 6 | 魅 | 苦楽の舞い(6) | 地 |
| 【C】祖茂 | 1.5 | 騎 | 5 | 3 | ー | 囮兵召喚(4) | 地 |
| 【C】胡車児 | 1.5 | 騎 | 6 | 3 | ー | 完殺戦法(3) | 地 |
| 【C】呂範 | 1 | 弓 | 2 | 7 | 伏 | 弱体弓戦法(3) | 地 |
| 【UC】張昭 | 1 | 槍 | 2 | 8 | 柵 | 防柵小再建(3) | 地 |
| 【C】張梁 | 1 | 歩 | 5 | 1 | ー | 黄巾の群れ(3) | 地 |
| 【UC】韓当 | 1 | 弓 | 3 | 2 | 柵 | 強化戦法(4) | 地 |

### オススメ軍師

なんと言っても苦楽デッキと軍師【R】張角の「太平要術」の相性の良さは抜群。軍師【SR】周瑜なら「極滅業炎」だ。【R】鄒を守るためにも使えるし、敵城前に設置して攻城を奪うためにも使えるので心強い。

舞い中に士気が余ったら囮兵を召喚し続けるのも有効。相手の足並みを乱し、倒されても味方の武力が上がる。

### このデッキへの対策

最大の対策となるのが敵の兵力管理。苦楽デッキを相手にする際、敵の足並みが揃った状態で集中的な各個撃破をしてしまうと、兵力十分の高武力武将を順々に作り上げてしまうことになる。それらを絶え間なく相手にしてしまうと、たとえ号令を使ったとしても【R】鄒を倒すまでに至らないことが多く、後半不利な状況を招きやすい。それを防ぐためには、敵全体の兵力をそれぞれ満遍なく減らすことが重要。復活持ちの武将や低武力武将が前進してきても、わざと撤退させないようにして、後続の武将に対して乱戦しにいこう。

号令などを使っていれば分散して攻めてもまず打ち負けることは無い。そうして全体的に兵力を減らしておけば、いざ武力を上げられても撤退させるのが容易となるのだ。

英傑伝の各章を詳しく解説！

# 英傑伝兵書　巻之二

先月号の小冊子から引き続き、今回は曹魏・蜀漢・孫呉の章の第四話から第六話と、武錬の章第十一話から第二十話を攻略！　ハイスコアを目指すためにも、基礎を固めよう。

## 敵軍の動きを制すのが必勝の策！

[illegible]自分の動きを柔軟に変え[illegible]、上級者の技なのだ。

英傑伝に出現する敵軍は、どれも特徴的な構成と一定の動きのパターンを持つものばかり。パターンを先につぶすのもいいが、あえて使わせ、どう対処すればいいのか学ぶことも大事なのだ。対[illegible]分に磨き、全国対戦に備えておこう！

武錬の章第六章のように[illegible]には迎撃の練習をするの[illegible]少ないデッキで対騎兵の[illegible]

曹魏の章第四話では「桃園の誓い」が厄介だが、あえて使わせてから張飛を攻撃計略で倒せば壊滅可能。相手の戦法を逆手に取ることを覚[illegible]

## 武錬の章 限定攻略　「再起興軍」をどうする？

武錬の章では、敵軍の撤退していない武将が一人か0人になり、なおかつこちらの武将が二人以上（各話によっては三人以上の場合もある）敵陣に入ると、「再起興軍」を使ってくる。あえて一度使わせてから再度攻め上がるのもいいが、強敵相手の再戦が面倒なら、「再起興軍」を使わせずに落城させてしまうのもアリ!?

撤武将の数が多いと特に厄介な「再起興軍」。対戦時間短縮によるスコアアップのためには、封じてしまうのが最適か!?

一人なら使われない!?

敵軍を自陣でたたき、「特攻戦法」で一人だけ攻城！　どの話でも、一人で敵陣に踏み込めば「再起」は使われないのだ。

## 曹魏の章

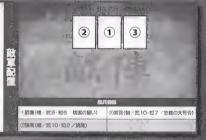
### 第四話　徐州の戦い

範囲内に2部隊（こちらが攻城するとまれに劉備一人でも）の味方が居ると、「桃園の誓い」をかなりの頻度で使ってくる。敵陣で使わせたら逃げて、計略効果と士気が無くなったところを一気にたたこう。二つ目の指令は、1部隊でも倒しておけば左右と城門への攻城で簡単に達成できる。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 15カウント以内に関羽を撃破しろ！ | |
| 15カウント以内に1回攻城しろ！ | |
| 20カウント以内に曹操で劉備を撃破しろ！ | 【SR】曹操 |

敵軍配置

敵兵情報

| | |
|---|---|
| ①劉備（槍・武8・知6　桃園の誓い） | ②関羽（騎／武10・知7／忠義の大号令） |
| ③張飛（槍／武10・知2／挑発） | |

### 第五話　呂布侵攻

敵に騎兵が多いので、自軍に槍兵は必須。敵軍武将は皆武力が高いので、無理に攻めるよりは陳宮に「破滅的な献策」を使わせて城ゲージを減らし、守りに徹するのがお勧めだ。二つ目の指令は「勇猛」持ち武将と強化計略で楽にこなせるほか、三つ目の指令では自城に潜る安全策も有効だ。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 15カウント以内に突撃を5回成功させろ！ | |
| 10カウント以内に高順に一騎討ちで勝利しろ！ | |
| 20カウント自軍部隊を撤退させるな！ | 【R】荀彧 |

敵軍配置

敵兵情報

| | |
|---|---|
| 呂布（騎／武10+・知1／天下無双）※1 | ②陳宮（弓／武4・知7　破滅的な献策） |
| 高順（騎　武9・知5　陥陣営） | ④一般兵（騎　武4　知4　強化戦法） |

※1　呂布は自城スタート

### 第六話　呂布討伐戦

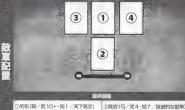
第五話の一般兵が【R】張遼に変わり、さらに武力が増している。第五話でもだが、呂布は兵力が残り少なくなると「天下無双」を使うため、まとめ突撃や攻撃計略で一気に倒そう。各指令は伏兵や攻撃計略ですぐ達成でき、特に三つ目の指令には、攻城しつつ後ろから放つ「大水計」が有効だ。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 15カウント以内に呂布を撃破しろ！ | |
| 15カウント以内に敵2部隊を撃破しろ！ | |
| 30カウント以内に落城させろ！ | 【UC】荀攸 |

敵軍配置

敵兵情報

| | |
|---|---|
| ①呂布（騎／武10+・知1／天下無双） | ②陳宮（弓／武4・知7／破滅的な献策） |
| ③高順（騎／武9・知5／陥陣営） | ④張遼（騎／武8・知7／蚩尤の如く） |

## 蜀漢の章

### 第四話　偽帝の侵攻

頑丈な攻城兵を倒すため、騎兵が複数欲しいところ。また、開幕の指令では両端の攻城兵が危険だが、コスト1武将を両端のやぐらに重ねて置いておけば、乱戦中はやぐらが壊れないため、ここに来る両方の攻城兵を釘付けにできる。二つ目の指令も、紀霊を迎撃してしまえば達成は楽だ。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 20カウント攻城させるな！ | |
| 20カウント以内に<br>1回攻城しろ！ | |
| 15カウント以内に<br>呂布で敵4部隊撃破しろ！ | 【SR】呂布 |

敵軍配置

敵兵情報

| | |
|---|---|
| ①袁術（城／武2・知6　自爆） | ②張勲（騎／武5・知2　大量生産） |
| ③紀霊（騎／武6・知4　多勢の攻め） | ④楊弘（城／武1・知7／隠密戦法） |
| ⑤橋蕤（城／武3・知4　香車戦法） | ⑥雷薄（城／武4・知2　落雷） |

### 第五話　徐州奪還戦

高武力の騎兵が3部隊並ぶものの、計略の使用頻度は低め。開幕の指令では呂布が大幅に強化されるため、呂布が来る前に別の武将に対して指令を達成してしまおう。また、強力な呂布の「天下無双」対策に、迎撃のため常にフリー状態の槍兵を主戦場の近くに用意しておきたい。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 20カウント以内に<br>槍撃を6回成功させろ！ | |
| 20カウント攻城させるな！ | |
| 20カウント以内に<br>敵3部隊を撃破しろ！ | 【SR】関羽 |

敵軍配置

敵兵情報

| | |
|---|---|
| ①呂布（騎／武10＋・知1　天下無双） | ②陳宮（弓／武4・知7　破滅的な献策） |
| ③張遼（騎／武8・知7　蚩尤の如く） | ④高順（騎／武9・知5／陥陣営） |

※①は自城スタート

### 第六話　曹操誅殺令

開幕の指令は、左から攻め上がって曹操を無視すれば楽になる。敵の知力がアップしているため、伏兵の満寵にぶつかった武将はほぼ撤退する点に注意！　二つ目の指令は迎撃ですぐ達成できるが、その後三つ目の指令が早めに発生するので、【R】劉備を使っているならすぐに攻城の態勢に入ろう。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 15カウント以内に<br>1回攻城しろ！ | |
| 20カウント以内に<br>夏侯惇を撃破しろ！ | |
| 25カウント以内に<br>落城させろ！ | 【R】劉備 |

敵軍配置

敵兵情報

| | |
|---|---|
| ❶曹操（騎／武8・知10　覇者の求心） | ②夏侯惇（騎／武9・知7　隻眼将の大喝） |
| ③荀彧（弓／武1・知9／玄妙なる反計） | ❹満寵（槍／武4・知8／運環の小計） |

※❶、❹は伏兵状態

## 孫呉の章

### 第四話　洛陽奪還

敵軍が一番頻繁に使ってくる計略は、「暗殺の毒」。2部隊以上が範囲に入るとすぐに使ってくるので厄介だが、【UC】張紘の「浄化の計」で消し続ければ相手の士気を枯渇させることもできる。二つ目、三つ目の指令では高い武力が必要なので、【SR】孫堅や【R】孫権などの号令計略も欲しい。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 15カウント以内に<br>董卓に一騎討ちで勝利しろ！ | |
| 20カウント以内に<br>敵4部隊を撃破しろ！ | |
| 30カウント以内に<br>落城させろ！ | 【SR】孫堅 |

敵軍配置

※❹は伏兵状態

### 第五話　遥かなる天下

武力9の【UC】甘寧を集中して倒せば、敵軍には弓兵と歩兵しかいないため楽に戦える。計略は黄祖の「麻痺矢戦法」を多く使う程度だ。ただし三つ目のイベントでは、【SR】孫堅の武力は大幅に上がるが黄祖の逃げ足も速くなるため、味方による足止めや奥義「兵軍連環」などがないと速攻達成は難しい。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 20カウント以内に<br>敵3部隊を撃破しろ！ | |
| 15カウント以内に<br>甘寧に一騎討ちで勝利しろ！ | |
| 20カウント以内に<br>孫堅で黄祖を撃破しろ！ | 【SR】孫堅 |

敵軍配置

※❶は伏兵状態

### 第六話　小覇王進撃

強力な弓兵の【R】太史慈に加え、敵軍には騎兵が2部隊いる。迎撃のために槍兵を用意したいが、太史慈に撃たれないように注意！　開幕の指令では強化される太史慈は極力相手にしないようにしたい。二つ目の指令では敵軍の武力が少し上がるため、対抗できる全体強化計略を用意しておこう。

| 戦闘指令 | 備考 |
|---|---|
| 15カウント以内に<br>敵3部隊を撃破しろ！ | |
| 20カウント以内に<br>2回攻城しろ！ | |
| 15カウント以内に<br>太史慈に一騎討ちで勝利しろ！ | 【R】孫策 |

敵軍配置

# 武練の章

[illegible]な敵軍がさらに増えており、対抗策なしでは苦戦は必至。あえて対策武将なしで挑むという荒行もアリ!?

## 第十一話　陳宮軍

「破滅的な献策」の連打に加え、陳宮を撤退させると「天下無双」なども多用する。攻撃計略で一掃してしまいたいところだが、士気をそこで使ったところに「再起興軍」を使われるとつらいので、まずは伏兵で呂布と華雄を倒し、「再起」を使わせてしまうといい。

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①陳宮(弓／武4・知7／破滅的な献策) | ②呂布(騎／武10+・知1／天下無双) |
| ③華雄(槍／武10・知2／悪鬼の暴剣) | - |
| | - |

※②は自城スタート

## 第十二話　羊祜軍

【UC】夏侯惇の「雲散の睨み」が気になるが、使用頻度はさほど高くない。「刹那の号令」を使われたら一端全軍を下げ、効果時間の終わり際を見計らおう。また、【SR】王異の前に複数2部隊が入ると、強力な「暴勇の報い」を使われるので注意！

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①羊祜(騎／武5・知6／刹那の号令) | ②王異(弓／武4・知8／暴勇の報い) |
| ③夏侯惇(騎／武7・知7／雲散の眼光) | ④蔡文姫(騎／武1・知7／飛天の舞い) |
| ⑤郭皇后(騎／武2・知7／弱体化の小計) | - |

## 第十三話　魏延軍

【SR】魏延の「唯我独尊」が敵のメイン計略。だが、この計略で敵武将が減り、さらに魏延の速度が上がれば迎撃も取りやすいため、あえて使わせるのが有効だ。逆に魏延だけを倒すと、「老当益壮」や「奮激戦法」で粘りに粘られ、相当苦戦することになるぞ。

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①魏延(騎／武8・知4／唯我独尊) | ②黄忠(騎／武7・知6／老当益壮) |
| ③厳顔(騎／武6・知3／奮激戦法) | ❹孟達(槍／武3・知6／反逆の狼煙) |
| ⑤王平(槍／武5・知6／大車輪戦法) | |

※❹は伏兵状態

## 第十四話　荀彧軍

反計、看破ばかりで計略が使いづらいが、敵も計略は【UC】徐晃の「神速戦法」などを使う程度で武力も全体的に低く、計略なしでも高武力の武将を用意すれば十分対抗できる。計略を使いたいなら、計略範囲が分かりやすい劉曄や李典よりも、荀彧を優先して倒そう。

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①荀彧(弓／武1・知9／玄妙なる反計) | ❷劉曄(騎／武2・知7／看破) |
| ③李典(弓／武3・知6／反計) | ④張郃(槍／武7・知7／魏武の強兵) |
| ⑤徐晃(騎／武8・知5／神速戦法) | ⑥楽進(騎／武4・知3／強化戦法) |
| ⑦牛金(騎／武3・知1／猪突猛進) | |

※❷は伏兵状態

## 第十五話　張飛軍

**騎兵を2枚以上使用せよ！**

計略はこちらの騎兵が範囲内をうろつくと使ってくるので、状況に応じて騎兵を囮にしたり、あるいは使わせつつ味方が無敵槍を消し、突撃を決めよう。全軍の逃げ足が遅く、号令計略などで逃がさずせん滅することも容易だが、その際は逃げ足が唯一速い張松に注意。

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①張飛(槍／武10・知2／挑発) | ❷馬謖(槍／武5・知7／挑発) |
| ③姜維(槍／武7・知7／挑発) | ④張松(騎／武1・知7／蜀への誘導) |
| ⑤周倉(槍／武4・知2／強化戦法) | - |

## 第十六話　夏侯惇軍

**弓兵を2枚以上使用せよ！**

計略範囲に複数部隊が入ると使ってくる「隻眼将の大喝」が厄介だ。だが、逆に多数の部隊を範囲に入れて速度を上昇させると、こちらの槍兵にぶつかり自滅してくれることもある。夏侯惇が居ない間は、主に夏侯淵の「乱れ撃ち」を使ってくるぞ。

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①夏侯惇(騎／武9・知7／隻眼将の大喝) | ②夏侯淵(弓／武8・知3／乱れ撃ち) |
| ❸曹操(騎／武8・知10／覇者の求心) | ④荀彧(弓／武1・知9／玄妙なる反計) |

※❷は伏兵状態

## 第十七話　孫策軍

**槍兵を2枚以上使用せよ！**

「赤壁の大火」は、範囲に複数部隊が居ると使うので、戦力外の部隊で使わせてしまおう。ほかにも「雄飛の時」を使われて対策がなければ、【R】孫策から離れることを忘れずに。相手にいくつ士気があるか計算できるなら、「大火」がこない間に積極的に攻城を狙おう。

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①孫策(槍／武10・知5／雄飛の時) | ❷周瑜(弓／武6・知10／赤壁の大火) |
| ③黄蓋(槍／武6・知3／決死の攻城) | ④程普(弓／武5・知6／遠弓戦法) |
| ⑤韓当(弓／武3・知2／強化戦法) | |

※❷は伏兵状態

## 第十八話　荀攸軍

**呉勢力限定！**

横並びになることが多い呉の弓兵には痛い「大水計」と「水禍の計」を連発する上、騎兵も多い。騎兵対策に槍兵を複数投入し、騎兵を処理したら高武力武将を単体で鍾会と荀攸の計略の死角、懐に飛び込ませよう。ほかの味方もこの際、計略範囲に入らないように！

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①荀攸(弓／武3・知8／大水計) | ②鍾会(騎／武4・知8／水禍の計) |
| ③曹仁(騎／武6・知5／神速戦法) | ④徐晃(騎／武8・知5／神速戦法) |
| ⑤張郃(槍／武7・知7／魏武の強兵) | |

## 第十九話　劉備軍

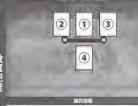
**魏勢力限定！**

「劉備の大徳」の連発の上、【SR】劉備を倒すと今度は「零距離戦法」などを連打してくる。【R】夏侯淵や【R】許褚など、高武力弓兵がぜひ欲しいところだ。また、敵武将が4部隊しかいないので、左右と中央に分かれて誘い出し、各個撃破するのも有効だ。

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①劉備(槍／武6・知7／劉備の大徳) | ②黄忠(弓／武7・知5／零距離戦法) |
| ③張飛(槍／武9・知1／強化戦法) | ④関羽(槍／武9・知5／長槍戦法) |

## 第二十話　陸遜軍

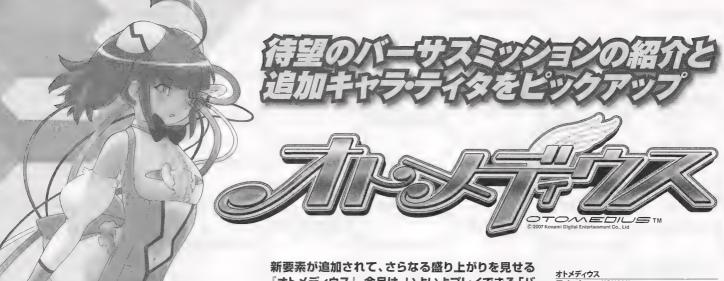
**蜀勢力限定！**

強力な「孫武の大号令」を使わせないのが最優先事項。高武力の騎兵を投入して弓をさらいつつ、全軍で槍兵を最優先で撃破しておけば、いつでもため始めた【SR】陸遜を騎兵で倒しに行ける。ただし陸遜不在中に連発される、【R】陸抗の「小戦の指揮」も侮れないぞ。

敵軍配置

| 敵兵情報 | |
|---|---|
| ①陸遜(弓／武7・知8／孫武の大号令) | ②陸抗(弓／武4・知8／小戦の指揮) |
| ③周泰(槍／武7・知4／漢の意地) | ④蒋欽(弓／武6・知5／弱体弓戦法) |
| ⑤孫策(槍／武10・知5／雄飛の時) | |

# 待望のバーサスミッションの紹介と追加キャラ・ティタをピックアップ

# オトメディウス

OTOMEDIUS™



新要素が追加されて、さらなる盛り上がりを見せる『オトメディウス』。今月は、いよいよプレイできる「バーサスミッション」の流れと、新キャラクター「ティタ」を紹介しよう。さらに、DVDに収録されている稼ぎ映像のポイント解説も紹介しているので、要チェック!

オトメディウス
- ■メーカー　：KONAMI
- ■ジャンル　：ネットワーク対応シューティング
- ■操作方法：タッチパネル+レバー+3ボタン
- ■発 売 日：2007年10月(稼働中)
- ■使用基板：ー

Text:黒鉄タカスエ

## バーサスミッション紹介

いよいよ実装される、シューティングで対戦するという新機軸システム「バーサスミッション」。ネットワークでつながった全国のプレイヤーと切磋琢磨し、トップを目指せ!

ライバルを蹴散らして、トップを目指せ!

## バーサスミッションとは!?

「バーサスミッション」は、自分を含めて最大3人でスコアアタックを行ないトップを目指すモード。専用のザコや、「バーサスミッション」にしか登場しないシリーズおなじみのボスもいるので、他人との対戦というだけでない新たなミッションとしても楽しめるものになっているぞ。プレイは時間制制限でミスしても演出の後にすぐ復活する。とはいえ、ミスばかりしていると稼ぎに影響してくるので、いかにミスせずスコアを積み重ねていくかが重要だ。

### ①おなじみのザコや新敵「トレジャーハッチ」で自機のコンディションを整えるパート

#### 新エネミー「トレジャーハッチ」を撃破

トレジャーハッチは移動式の敵発生ユニットで、出現後一定間隔ごとにザコ敵を放出してくる。トレジャーハッチの中心部には、アイコンが表示されていて、破壊した時の表示に応じてさまざまな効果が発生するのだ。序盤の稼ぎの最重要エネミーだぞ。

得点を示すアイコンが表示されているときに倒すと、ボーナスポイントが加算される。自機が十分パワーアップしているときは、このタイミングでトレジャーハッチを破壊して、スコアをどんどん加算していくことでライバルを突き放そう。

#### ボーナスポイントをゲット!

#### トレジャーハッチの効果

トレジャーハッチの効果は全部で4種類ある。
①ボーナス得点をゲット
②エレメントを多く出すエネミー出現
③パワーアップカプセルを持ったエネミー出現
④鉄球(スカ)出現のいずれかが発生
画面は、スカの状態で破壊したときのものだ。

スカのときにトレジャーハッチを倒すと、破壊できない鉄球がばらまかれる。スコアを稼げない上ミスの危険性が高まるので、絶対に避けたいところ。トレジャーハッチの耐久力を覚えておいて、タイミングよく撃破していきたいところだ。

#### 鉄球(スカ)は絶対に避けよう

## DVD連動！！ オトメディウス稼ぎのポイント

ここではオトメディウスの稼ぎ要素を紹介。DVD映像をよく見て稼ぎのコツを覚えてランキングを目指そう。

### 基本的な稼ぎ要素

稼ぎの軸はパワーアップカプセル（1個500点）を多く回収すること。また、パワーアップせずにゲージを1周させると5000点のボーナス得点が入る。また、隠し要素の大エレメント（1万点）の回収も重要。ひびが入るまで撃ち込んで回収するとなお良し。壊してしまうと大損になる。

パワーアップカプセルとエレメント回収が最大の稼ぎ要素。逃さず回収していこう。

できる限り敵を早く破壊してより多くの敵を出現させる「早回し」が重要。

### スコアをさらに伸ばすには!?

D-バーストで敵を破壊するとパワーアップカプセルが出現するので、可能な限り敵はこれで倒していくとパワーアップカプセルを大量に稼げる。なおパワーアップカプセル6個のバーストチャージはバーストゲージが50%回復するので、「D-バーストで敵を倒す→出現したカプセルでバーストチャージ→ゲージ回復→再度D-バースト」という流れで稼いでいこう。さらにこれ以外にもカプセルを1個取るたびにゲージが2.5%（40個で100%）回復するため、多くのカプセルが出現する場面ではバーストチャージ無しでもバーストゲージを完全に回復させられる。覚えておこう。

敵が大量に出現する場面を覚えてD-バーストを使っていこう。

## ②各エリアの最後に陣取るボス敵を撃破するパート

### エリアの最後に出現するのは？

①のパートが終了するとボスが登場。右で紹介しているように、過去のシリーズで人気のボスがプレイヤーの行く手を阻むぞ。ボスには破壊できるパーツがあるので、ボス単体の撃破スコアに上乗せしていくことで、よりスコアを稼いでいくことができるのだ。ボスを撃破すると1エリアをクリアしたことになり、再び①のパートへ移行、制限時間が終了するまで①と②のパートを繰り返していくこととなる。なお、対戦しているプレイヤー3人が出会うボスは、エリアごとに同じものが出現する。さらに、あるエリアまで行くとラスボスとして大物が登場する……!?

### 懐かしのボスを撃破せよ!!

シリーズをプレイしたことのある人なら、感動してしまうこと請け合いの懐かしいボス群が相手だ。

## バーサスミッションに登場するボスキャラたち

バーサスミッションで登場するボスの一部を大公開！　もちろんこの3機以外にも、さまざまなボスが登場するので期待していよう。

### ビッグコア

おなじみビッグコア。オリジナルに比べダウンサイジングしたがその能力やいかに？

### カバードコアMk-Ⅱ

グラディウスVでもプレーヤーを苦しめた強敵だ！オリジナルとは異なる真っ赤なボディに警戒せよ！

吉崎先生デザインの新生テトラン だ。今回はどのような攻撃を繰り出すのか？

### テトラン

## ③ゲーム終了＆得点集計パートとバーサスミッションの専用ルール

ゲームが終了すると得点集計に入り、順位が表示される。スコアだけでなく、エレメントやパワーアップカプセルの数、被ダメージなどによる部門賞もあるので、いろいろな稼ぎパターンを構築していく楽しみがあるぞ。なお、バーサスミッションではクイックバーストを使うことでライバルにオプションハンターを送り込める。相手の邪魔をするか、スコア稼ぎに集中するか、一瞬の選択が勝敗を分ける熱い対戦で盛り上がることができるのだ！

送り込まれるオプションハンターは、順位の高いプレイヤーほど強力なものとなる。頑張って回避するほか、クイックバーストで相殺することもできる。ゲージの残りと相談して使いこなそう。

### 全部門で1位を狙おう！

### ライバルアイコンをチェック!!

画面右上に、ライバルの得点状況や進行状況、バーストストック数などが表示されているので、こまめにチェックしよう。

# 六人目のオトメ ティタ登場!!

## ティタ・ニューム

(CV:広橋 涼)

ジオールに続く6人目のオトメ、ビッグ・コア風のRVを駆る謎の美少女ティタが登場! ティタ以外の5人のキャラクターで1回以上プレイすると使用可能になるぞ。強力なパワーアップを最初から持っているので、稼ぎにも活躍しそう!?

ライディングバイパー(戦闘騎)
**ビッグコアエグザミナ**

## CHARACTER PROFILE

秘密時空組織Gにおいて、亜乃亜たちと同じユニットに配属された新メンバー。聖グラディウス学園の高等部1年で、学園長の娘と噂されている。普段のティタは、どちらかといえば無口。口を開けば、不可解な言動で周りを翻弄してみたりもする(その場合、リアクションの愉快さからエモンが狙われがち)。また敵であるバクテリアン軍に関する情報に妙に詳しかったりと、どこか謎めく女の子だ

しかし、そんなティタだがこと戦場においては、危険なミッションにも臆さず(むしろ超然と)出撃し、なおかつ高い戦績を挙げることができるおそるべき天使と化す。バクテリアンとの戦闘が日々熾烈さを増すこの戦局において、新たに加わったティタは、亜乃亜たちのユニットにとって非常に頼もしい存在といえるだろう。

| パワーアップメーター Power Up | SPEED スピード | A.LASER アクアレーザー | TAIL GUN テイルガン | W.OPTION ワイドオプション | H.MISSILE ホーミングミサイル | BURST バーストチャージ |
|---|---|---|---|---|---|---|

### ティタ基本性能

ティタのパワーアップは、スピードアップ・レーザー・ダブル・オプション・ミサイル・バーストの順となっていて、ミサイルが後ろの代わりにレーザーがすぐに装備できるようになっている。このレーザーが非常に威力が高く、貫通力もあるため、後ろから敵が多く出現する場所以外では基本的にレーザーを装備しておきたい。オプションは自機の上下に2個ずつ付き、ショットを撃たずに自機を左右に動かすことでオプションからの攻撃幅を広げたり狭めたりできる。ショットボタンを押している間は攻撃方向が固定されるので、敵の出現状況に応じて使いこなせると非常に強力だ。

D-バーストは、照準の表示された場所に一定時間レーザーを照射するもので、オプションが増えるごとにレーザーの本数が増加する。非常に強力だが、チャージ時間が長く発動してから実際に攻撃が行なわれるまでに少し時間がかかるので、イヤな敵の出現位置を覚えておいて先読みで発動していくといいだろう。

耐久力の高いザコ敵もどんどん破壊していけるアクアレーザー。前方への攻撃力は全レーザーのなかでもトップクラスだ。積極的にパワーアップしよう。

D-バーストの威力も抜群! 簡単に画面上の敵を一掃することができるぞ。ただし、溜め時間がほかのオトメとくらべて長いので、使用するポイントを決めておくのがオススメ。

見てすぐ分かる！
読んで詳しく分かる！

DVD スペシャル映像コンテンツ掲載タイトル

# 難関のデスモードFINALステージを攻略！

# DEATHSMILES

## デススマイルズ



※攻略内容で特に明記が無い場合は、「ウィンディア使用＆峡谷スタートのデスモード」となります。

デススマイルズ
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：８方向レバー＋3ボタン
■発売日：10月下旬(稼働中)
■使用基板：

前号の峡谷ステージに続いて、デスモード(レベル2)・古城ステージの難所をポイントごとに詳しく攻略。さらに入門編から実践編へとステップアップした、デスモード講座もお届けするぞ!!

ここからがいよいよ本番！

## デスモード実践指南書

前号のおさらいも兼ねて、時間＆速度差付きとなった撃ち返し弾の対処法を伝授！

### 撃ち返し弾の処理が最優先？

撃ち返し弾が変化する古城ステージでは、自機に対して使い魔を固定可能なショット重視のプレイスタイルが基本方針。以前掲載した通常モードはロックショット重視だったが、画面に対して固定するロックショットは、使い魔を盾にしづらくミスに直結しやすい。逆をいえば、そこまで破壊時のショット属性をシビアに考えなくとも、アイテムカウンタをチャージ可能。意識的に使い魔で撃ち返し弾を吸収すれば、多少はアイテムや敵キャラを逃してもいいので、安全確保を最優先しよう。

また、スペシャル映像コンテンツとして、前号で攻略した峡谷ステージ(レベル1)を収録。撃ち返し弾の処理や出現パターン把握に役立ててほしい。

ウィンディアならタメ撃ちショットで固定。使い魔を盾にしたプレイスタイルで撃ち返し弾を吸収せよ

あくまでもミスしないことが最優先事項！ 敵を破壊しないことで、より安全に進めるポイントも多い。

### デスモード古城を生き抜くための三カ条

#### CHECK POINT① ザコ編隊は即破壊せずにまとめて一掃が理想的

ショットを止めて、死神(ツメ)の通常弾に注意しながら切り返し。画面上部に戻ってこのカラス編隊とともに破壊。

デスサイズ地帯を抜けた直後は、画面上部へカラス編隊の通常弾を引きつけて下移動＆一掃で撃ち返し弾を吸収……

低速＆高速の撃ち返し弾が時間差で飛んでくる古城ステージは、原則としてカラス編隊などのザコを出現→即破壊しないこと。ザコ編隊などは一つのまとまりと考え、編隊の端から一掃＆一方向へ移動し続けるのがセオリー。こうすれば撃ち返し弾をまとめて回避可能な上に、密着しての使い魔吸収もしやすくなる。

#### CHECK POINT② あえて背後の敵を撃ち逃して安全確実に一掃！

背後から破壊すれば、直後のカラス編隊と厄介な翼竜×2体の撃ち返しをまとめて回避＆吸収可能だ。

PointBの翼竜(緑)2セット目→カラス編隊であれば、翼竜3～4体目をスルーして背後へ回り込み……

敵キャラが左右交互に出現するポイントなどは、順番に破壊すると使い魔固定が間に合わない場合も多い。こういったポイントでは、左右いずれかに使い魔を固定。背後から出現した敵キャラは、一旦スルーして前方にまとめよう。これなら撃ち返し弾も一方向のみに限定されるため、使い魔をあまり動かさなくて済む。

#### CHECK POINT③ 破壊可能なオブジェクトも敵と考えて破壊する

使い魔を左側配置に切り替えて、背後の装甲騎士を破壊→左上に移動＆右側配置で残りのナイトメア編隊を一掃だ。

降り階段直後の石像は、右上のナイトメア(緑)×4体の破壊後→石像×2体をまとめて破壊＆撃ち返し弾を吸収……

ほとんど気にとめる必要が無かった峡谷ステージと違って、降り階段の先に石像＆シャンデリアなどが設置された古城ステージは、破壊可能なオブジェクトも注意ポイントの一つ。遮蔽物となる地形が無いので、これらも敵キャラと認識しての破壊が必要。敵キャラの出現パターンに組み込んで、処理していこう。

# DEATH-FINAL 難所をパターン化すればクリア目前!?

## 古城 デスモード レベル2 冥界城

通常ルート攻略を基本ベースに、最難関のデス古城ステージをポイント攻略！ 難所を覚えてクリアしよう!!

**●敵配置と攻撃パターンの変化●**

古城ステージの敵キャラ配置は、基本的に通常ルート＆デスモードともに共通(2月号参照)。レベル3だと超巨大巨獣の攻撃パターンが変化。

### Point A パンキプンにご用心!?

デスモード時は通常モードと違って、デスサイズがばら蒔くパンキプン弾も破壊可能のオブジェクト扱い。コレらの撃ち返し弾に対しては、できるだけパンキプン弾を撃ち漏らさないように本体正面をキープ。常に使い魔を固定した状態で、本体が撃つ扇状弾を抜けていくのがセオリーとなる。

出現間隔が短い死神(カマ)編隊3～4セット目は、3セット目を破壊＆吸収しながら使い魔を軸に反時計回り方向へ移動、4セット目をまとめ撃ちだ。

本体正面で撃ち漏らさなければ、パンキプン弾もザコ編隊処理と同じ感覚でOK！ 移動方向の反対側斜め上に使い魔を配置すると吸収もしやすい。

### Point B 撃ち返し弾が出現する範囲と移動要素に注意？

[illegible]再三にわたって「[illegible]接近＆即吸収」と記事内で説明してきたが、翼竜([illegible])など一部の敵キャラは例外的な存在。といのも時間差の撃ち返し弾は、「敵キャラを破壊した後、移動要素を継続した位置から飛んでくる」ため、画面を横切るような移動パターンは危険度がかなり高い。無理に破壊ポイントへ接近すると、自機の背後から撃ち返し弾を被弾するような状況になりかねない。

このため、古城ステージの翼竜などに対しては、あまり接近せずに撃ち返しを大きく避けるのがベターな選択。ここで無理をしてミスするぐらいなら、撃ち返し弾を撃たせないようスルーしてしまっても構わない。

自機の周囲(≠無敵エフェクト)は撃ち返し弾が発生しない安全領域。しかし、翼竜は発生範囲が広い＆移動距離も長いため、移動先の予測ポイントからも撃ち返しが来る。

出現間隔が長い翼竜の1セット目は、左側2体→右側2体といつも通りでOK。出現間隔が短い2セット目は、1～2体目の破壊後→3～4体目をスルーした方が安全確実。

### Point C 左固定の安定パターン

メリー直後の城内・序盤地帯では、画面上部の右側から出現したナイトメア(緑)編隊をスルーすれば楽勝！ 基本的に画面右側へ自機を配置し、ナイトメア編隊＆装甲騎士を順番に破壊＆吸収すればOK。ただし、正面に闇人馬騎兵が出現した直後、背後から2体目が出現するので忘れないこと。

城内ではナイトメア→騎士→ナイトメア……と上下移動で破壊＆吸収。右側から出現したナイトメアをスルーして、左側とまとめて一掃すると安全だ。

ナイトメア一掃後は、左→右の順番で闇人馬騎兵が出現するので、焦らずに破壊＆吸収。次の装甲騎士を撃ちつつ、ナイトメア編隊をやり過ごそう。

### Point D 移動スペースを確保したスルーでパターン化

降り＆登り階段地帯では、階段配置の装甲騎士を安全に倒せる移動スペースの確保が重要。まず降り階段は「く」の字なので、左下スペースで右向きに装甲騎士を密着破壊＆吸収→前進して吊り橋上の巨人(青)×2体を破壊する。この際、優先すべきは右側巨人の速攻破壊で、左側の巨人は扇状弾を撃たせてスルーしても構わない。以降は同じように広い側をキープして、繰り返していけばいい。

基本はシャンデリア地帯後の登り階段も同じだが、階段の装甲騎士が多く、吊り橋の出現間隔も短いのが難点。ここは装甲騎士をカラス編隊と同じようにまとめて、下から斜め上に向かって移動＆一掃しよう。

階段配置の広い側で使い魔を固定、階段の装甲騎士を破壊＆即吸収する際は吸収もれに注意。吊り橋や踊り場などは片側の敵キャラを破壊できれば、逆側を無視してもいい。

登り階段は配置数が多く、吊り橋の出現間隔も短いのでまとめ撃ちを併用。階段の装甲騎士は、すれ違うように弾を誘導＆回避。次の吊り橋へつなげば後は下り階段と同じ要領だ。

パワーアップポイント①

## 対メリー戦はスルーでOK!?

ミッドナイトメア＋ナイトメア(緑)の出現ポイントは、物量で押されがちな展開になるパワーアップ推奨のオススメポイント。画面上下から出現する死神(ツメ)編隊を目安に、パワーアップを発動！ パワーアップ中は連打ショットの幅も広がるため、画面中央のラインよりも下に降りなければナイトメアを撃ち逃さずに済む。

とはいえ、パワーアップを発動してもミスやボム使用で中断しては意味が無い。メリー戦まで引っ張れば安全確保にもつながるので、連打ショット中は通常弾を細かな操作で避けよう。

弾消し&体当たり無効で死神編隊(1)。ミッドナイトメア＋巨獣→カラス編隊……の弾消し中は、使い魔の影から出ないよう注意(～4)。

[illegible]ち逃し[illegible]いいので画面全体を使って大きく回避(5)。メリー破[illegible]弾[illegible]の[illegible]撃ち[illegible]のスルー[illegible]定(6)。

パワーアップポイント②

## 超巨大巨獣&シャンデリア対策

ナイトメア編隊に加えて、前方から人馬騎兵&背後から装甲騎士のシャンデリア地帯・序盤は、パワーアップ時の弾消しが有効な推奨ポイント。背後の装甲騎兵を真っ先に撃破すれば、弾消し効果中の重ね撃ちで安全を確保できる。

超巨大巨獣への撃ち返しは、タメ撃ち→ロックショットを固定して、斜め上に撃ち返し弾を誘導するのが確実。2体目と3体目に重なるシャンデリアは、撃ち落とした後を追いかけるように下移動。落下地点をよく見て、横方向に撃ち返し弾を引きつけ→潜り抜けるのがオススメだ。

シャンデリアは1個目をナイトメア編隊とまとめ撃ち。石像を破壊して、背後の装甲騎士でパワーアップ(1)。巨獣はロックで止めを指そう(2)。

石像&シャンデリアはまとめ撃ちして(3～4)、3体目＋オブジェも同様に。ミッドナイトメア[illegible]は石像&騎士注意、[illegible]際はボム安定(5～6)。

パワーアップポイント③

## 強化版・超巨大巨獣の対処法

大広間前の超大型巨獣たちは、放物線軌道のさく裂弾を投げる強化版（レベル3は全部）。破壊が遅れると厄介な上に、デスモードは登場エフェクトやさく裂弾から撃ち返しが発生するため、パワーアップ状態で一気に片付けたい。

パワーアップさえすれば対処は簡単で、基本は同じようにタメ撃ち→ロック固定でさく裂弾に注意して、斜め上の後方へ回避。そのままさく裂弾が破裂するのを待って、撃ち返し弾を確認できたら即座に下方向へ回避すればOK。画面スローもかかりやすいので、焦らずに避けていこう。

巨獣1体目の攻撃を消すようにパワーアップ(1)。カラス編隊をまとめ撃ちして、体当たりしない画面最下部から人馬騎兵を破壊&吸収(2～3)。

強化版も基本は同じ。さく裂ポイントだけに注目、一気に下へ向かって抜ければいい(4～5)。無駄撃ちしなければ大広間までつながる(6)。

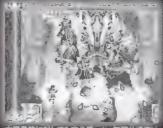
### 大広間は基本通りでOK！

大広間までたどり着けば、通常モードで体験したボス連戦までもう一息。とはいえ、撃ち返し前提のデスモードだと、以前オススメしたロックオンサイト展開の安定パターンは非常に危険。基本通りの使い魔を盾とした、回避重視の方針で乗り越えていくしかない。中でも台座に配置された大型の敵キャラは、破壊時の撃ち返し弾が多いので要注意！ アイテムカウンタMAXならば、スルーしても一向に構わない。

亡霊貴族に対しても安全第一！ 無理せず使い魔を固定した回避重視のプレイが大安定だ。

大型の敵キャラは破壊時に広範囲から撃ち返し弾が発生。下にスペースが無い左側配置は回避重視で。

弾速こそ速いが破壊しなければ回避は楽勝。パワーアップ分のカウンタがたまれば後はスルーでいい。

**見てすぐ分かる！**
**読んで詳しく分かる！**

# 「AMG杯 トラック祭り」ピックアップマッチ DVD収録試合解説

今号の付録についているDVDには、「WCCF EC 05-06」の試合が二つ収録されている。それは、去年の10月に開催された「AMG杯 トラック祭り」というイベントの中からピックアップしたもの。そのイベントや試合内容について解説していこう。

**ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006**

■メーカー　セガ
■ジャンル　スポーツゲーム
■操作方法　専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日　2006年8月17日 稼働中
■使用基板　NAOMI2



| | |
|---|---|
| 予選&決勝大会共通ルール | ●1チーム三人一組 |
| | ●プレイヤーはそれぞれ、4試合すべて違うサテライトでプレイする |
| | ●5チームによる総当たり戦 |
| | ●勝ち点が同じ場合は得失点差で、得失点差も同じ場合は総得点の多い方が上位となる |
| | ●先鋒は他チームの先鋒と、計4試合対戦する 中堅、大将も同様 |
| 予選ルール | ●抽選によって決まった5チームで1グループを構成 |
| | ●一人4試合、チーム合計12試合で勝ち点を競い、予選順位を決定する。 |
| 決勝ルール | ●1～5位、6～10位、11～15位と、予選成績の上から順に5チームずつがグループとなり、同様の総当たり戦で対戦。決勝大会と予選を合わせた勝ち点で、優勝チームを決定する |

## 「AMG杯 トラック祭り」概要

2007年10月27日、八王子にあるゲームプラザ セントラル 八王子店とゲームセンターいこいという二つのゲームセンターで、「AMG杯 トラック祭り」という大会が開催された。これは、CUP WINNER'S CUP 5th の[illegible]「フィーバー☆トラック」の呼びかけによって開かれた大会。当日は九州から東北まで日本各地から参加者が集まり、その数は[illegible]名にまで及んだ。

大会はトーナメントではなく、総当たり戦で進行した。プレイヤー三人一組のチームが5チームで1ブロックを形成。このブロック内での総当たり戦を、計2セットこなし勝ち点を争った（ルールは右上の表を参照）。予選と決勝での勝ち点の合計で優勝を決定するので、最後の最後までどのチームにも優勝の可能性が残されている。そのため、開始から約12時間後の最終試合まで、白熱した戦いが展開された。

## 大会リポート

予選でトップに立ったのはチーム「C.K <関東>（ネンブツノテツ・ロンドベル・スコーピオ）」。12試合を終え勝ち点31と、2位に7点差を付けた。これに勝ち点24でチーム「KBT（ローマニア・MAKOTO・組長）」、同じく24でチーム「JOKER（バルサ・ヒノトリ・サーフ）」が続いた。

続く決勝大会では、[illegible]C.K <関東>とJOKERが[illegible]。ヒノトリが全勝するだけでなくほかの二人も[illegible]ずつ上乗せし、決勝だけで勝ち点26を稼いだ。しかし、予選での貯金がモノをいい、C.K <関東>が優勝の座に着いた。決勝で追い上げたJOKERは勝ち点2差で準優勝。

大会のMVPは、個人最多勝ち点22（スコーピオも同じ勝ち点だったが得失点差で上回った）を記録したローマニアが受賞。

[illegible]東北からCUP WINNER'S CUP 6TH優勝[illegible]グルも参加。

[illegible]

**優勝はC.K <関東>!!**

# 付録DVD収録マッチポイント解説

付録DVDには、2試合を収録。その試合のゴールシーンを中心に解説する。ここで紹介する以外にも、チームマネージメントのシーンも注目してほしい。

## 第一試合

L・L@G
**カスカベゥ**
JO～みどり～KER

KBT
**ローマニア**
ローマニアタックNo.1

ヴェロンとメンディエタを中心に黄金線が構築されたカスカベゥの連携。前線の三人の黄金連携が生きるか!?

前半38分、ドログバが相手DFをスルリとかわしセンタリング。それをクリンスマンが決めて、ローマニアが先制。

後半、カスカベゥは、トップ下に居たヴェロンを右WGにポジションチェンジ。前半とは逆の右サイドから崩しにかかる。

後半22分、FWとして起用したファン・デル・ファールトがゴールを奪い、カスカベゥが同点に追い付く。

試合中の天候は雨。前半カスカベゥは、WGに起用したホアキンで、左サイドを中心に攻撃を展開する。しかし、対するローマニアの右サイドにはバレージが。さすがに突破は難しく、カスカベゥはなかなかチャンスを作れない。対するローマニアはドログバとトッティの左右WGで相手陣内に進入を試みる。

試合が動いたのは前半38分。右サイドを抜け出したローマニアのドログバがセンタリングを上げる。カスカベゥがキーパーを出すが間に合わず、ローマニアのクリンスマンが先制ゴールを奪う。前半はこのまま終了。

後半、ファン・デル・ファールトの2ゴールで逆転に成功したカスカベゥだったが、試合終了直前、途中出場のフェネホール・オフ・ヘッセリンクにゴールを決められ同点。試合はそのまま2対2で終了。

**JO～みどり～KER**
**2 VS 2**
**ローマニアタックNo.1**

## 第二試合

C.K <関東>
**スコーピオ**
スコーピオ@ラストダンス

JCT
**サーフ**
サーフJCTミカシュート

サーフの選手登録画面。アンリ、ジダン、ヴィエラなどフランス人選手を中心にかなりの数の黄金連携が確認できる。

大会用のチームということもあり、キャプテン以外指名していないサーフ。試合前に任命し、モチベーションを上げる。

前半だけで2得点と、大活躍のスコーピオのクリンスマン。特にこの2点目は相手のDFに囲まれながらのゴール。

ゴール正面でボールを受けたアンリが、ゴールを奪う。このゴールで一点差に追い上げるが、一歩及ばず。

4-3-3のスコーピオと、ディフェンスラインに多くの選手を割いたサーフとの試合。

試合は、前半15分、トゥーレを振り切ってドログバが上げたセンタリングをクリンスマンが決めて、スコーピオが先制。この直後、サーフが選手を交代する。ドログバに振り切られたトゥーレをアレックスに変え、ディフェンスラインにてこを入れる。しかし、逆にスコーピオが追加点を奪う。中央を単独で突破したクリンスマンがこの試合2ゴール目を決め、サーフを突き放す。

後半、前線3選手の位置を微妙に変えたサーフ。その効果が14分に現れる。ジダンからパスを受けたファン・ニステルローイがゴール正面のアンリにパス。それをアンリがしっかり決めてサーフが一点差に追い上げるが、試合はこのまま終了。

**スコーピオ@ラストダンス**
**2 VS 1**
**サーフJCTミカシュート**

# 全キャラの技コマンドを大公開！

いよいよ稼動が間近に迫ってきた『KOF'98UM』。そこで今回は一挙に新キャラを含めた全キャラ分の技表を公開だ。技表とにらめっこしながら使用キャラを考えて、稼動を心待ちにしよう!

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：3月18日稼働予定
■使用基板：TAITO Type X


※画面写真はPS2版のものです。

Text：極限堂、ケンちゃん、ロケット、パワー

## 対戦で役立つシステム解説

『KOF'98』からの大きな変更点として、『ADVANCED』と『EXTRA』モードに加えて『ULTIMATE』モードが加えられている。『ULTIMATE』モードは下の表にある三つのシステムを、任意に選んで好みのスタイルを作ることができるモードで、つまりダッシュと攻撃避けを同時に使うこともできる訳だ。

このシステムのパワーゲージを『ADVANCED』にした場合は、パワーMAX時でなくともパワーストックを三つ使用してMAX超必殺技が出せるようになり、『EXTRA』にすればクイックMAX発動が使用可能になるぞ。

また、『KOF'98』では『EXTRA』モードで投げ外しが不可能だったが、本作ではどのモードを選んでも投げ外しができるようになっている。

ダッシュと避けを使える投げキャラなどは、かなりおもしろそうな予感がする!?

### 選択可能なシステム

| 移動タイプ（➡➡） | |
|---|---|
| ダッシュ | その名の通り走ることができる。使いやすさは抜群だ。 |
| ステップ | 軽く跳びながら瞬時に間合いを詰める。歩く速度が1.3倍になる。 |
| 回避動作（AB同時押し） | |
| 緊急回避 | 打撃無敵状態で前後に移動できるが、移動中は投げ外しが不可能になった。 |
| 攻撃避け | その場で打撃無敵状態となる。避けからは避け攻撃を出せる。 |
| パワーゲージ | |
| ADVANCED | 攻撃を相手に当てることでパワーゲージがたまるモード。 |
| EXTRA | ABCの同時押しでパワーゲージをためることができ、クイック発動が可能。 |

### Pick UP! 注目システム

#### 避けキャンセル

新システムの避けキャンセルを使った有効なテクニックを紹介しよう。

通常技か特殊技の中段攻撃を持つキャラで、なおかつ避け攻撃のリーチが長いキャラならば、中段攻撃→避けキャンセルから避け攻撃→必殺技という連続技が可能だ。狙えるキャラはガードを崩す手段として活用できるぞ。

また相手のガードキャンセルC＋Dを読んだ時にも有効なので、読みきったら狙ってみよう。

バイスの中段攻撃の➡＋Aは発生が早くてガードが困難だ。

これに避けキャンセル〜避け攻撃をつなげて、ディーサイドがヒットする。

#### クイックMAX発動

攻撃中の技にクイックMAX発動を使うと、その技のヒットストップをなくすことができ、結果として技の硬直を軽減することができるため、これを使えば通常ではつながらない連続技を作ることができるのだ。

例えば裏ビリーの➡＋Aからは本来は何もつながらないが、➡＋Aの２段目にクイックMAX発動を使用すれば、サラマンダーストリームを連続ヒットさせることができるぞ。これから先の発展が楽しみな新システムだろう。

まずは裏ビリーの➡＋Aをめり込むように近距離で当てよう。

2段目にクイックMAX発動を使用すれば、いろいろな技がつながるなるぞ。

# 如月 影二

### 技コマンド表

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 空中一本背負い | 近距離で ←or→ + CorD |
| 必 | 気孔砲 | ↓↘→ + AorC |
| | 流影陣 | →↓↘ + AorC |
| | 天馬脚 | ←↓↙ + BorD |
| | 霞み斬り | ↓↙← + AorC |
| | 骨破斬り | →↘↓↙← + BorD |
| | 影うつし | ↓↘→ + BorD |
| | 骸縫い | 空中で ↓↘→ + AorC |
| 超 | 斬鉄蟷螂拳 | ↓↘→↘↓↙← + BorD |
| | 斬鉄波 | ↓↘→↘↓↙← + AorC |

## 斬鉄波が勝利のカギ

けん制に使える必殺技は気孔砲、霞み斬り、骸縫いだ。

気孔砲は前方に気を放つ技。リーチが長く、ジャンプの上昇中や、小、中ジャンプにヒットさせやすい。霞み斬りは手刀を振りおろす技。判定、持続とも優秀なので、相手の前に置くように出し、飛び込みやけん制技を刈り取ろう。骸縫いは空中からクナイを投げつける飛び道具。けん制能力が高く、対空技もつぶせるので便利だが、着地時に硬直があるので、前方緊急回避は警戒しておこう。

流影陣は目前にオーラを停滞させる技。弱はガードされても先に動け、ガード後間合いが離れない画面端では固めの主軸となる。また、かなり早めに出す必要はあるものの、飛び道具をはね返すことも可能だ。

斬鉄波は巨大な衝撃波を飛ばす飛び道具で、対空、飛び道具対策など、決める機会が多い。対空で使う場合は弾速の遅い弱を出したほうが確実にヒットさせられる。

影うつしは相手をすりぬける性質を持つ移動技。動作途中から弱は上半身、強は下半身無敵となっている。

斬鉄波は飛び道具をかき消す。相手が飛び道具を出すのを確認したら、すぐさま弾速の早い強を出していこう。

# 藤堂 香澄

### 技コマンド表

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 百足畳み | 近距離で ←or→ + C |
| | 蝸牛掛け | 近距離で ←or→ + D |
| 特 | 肘当て | → + A |
| 必 | 重ね当て | ↓↘→ + AorC（空中可） |
| | 対空重ね当て | →↓↘ + AorC |
| | 白山桃 | ↓↙← + BorD |
| | 滅身無投 | ←↙↓↘→ + B |
| | 殺掌陰蹴 | ←↙↓↘→ + D |
| | 竜巻槍打 | 近距離で →↘↓↙←→+AorC |
| | 雷咆吼 | →↓↘ + BorD |
| | ①双掌弾 | ↓↙← + AorC |
| | →②諸手返し | ①中に ←↙↓↘→ + BorD |
| | →甲割り | ②中に ↓↓ + C |
| 超 | 超重ね当て | ↓↘→↓↘→ + AorC（空中可） |

## 竜白直伝の重ね当てを見よ!

基本的に近距離立ちCから主に連続技へつないでいく。ここから→＋Aを出していき、ヒット時には弱重ね当てにつなげよう。主要連続技はしゃがみB→しゃがみBから双掌弾へつなぎダメージを与えていく。けん制には弱重ね当てとしゃがみDがオススメだ。出が早く、小回りが利くので使い勝手がいい。跳び込みはめくりにも使えるジャンプDを主に使っていくといいだろう。ジャンプCは2段技かつキャンセル可能なので、ジャンプD→しゃがみBと使い分ければ相手のガードを揺さぶることができる。

新必殺技の対空重ね当て、グラフィックが新しくなり、手を斜め45度に突き出すしゃがみCは、ジャンプ防止に使いやすい。対空には当て身技の滅身無投も使い分けていきたい。相手を追撃可能な状態で浮かせられるので見返りも大きい。また、打撃投げの竜巻槍打もヒット時に相手を浮かせることができ、追撃が可能だ。

勢い良く地面を踏みつけ、衝撃波で相手を攻撃する雷咆吼。通常技キャンセルを使った連係に組み込もう。

空中でも出せる超重ね当て。タメることはできないが、ジャンプ攻撃からつないでダメージアップが望める。

# Mr.BIG

### 技コマンド表

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ミリオンダラーバスター | 近距離で ←or→ + C |
| | ハイリフトスルー | 近距離で ←or→ + D |
| 特 | ブリックスティック | → + A |
| 必 | グランドブラスター | ↓↘→ + AorC |
| | クロスダイビング | →↘↓↙← + AorC |
| | スピニングランサー | →↘↓↙← + BorD |
| | クレイジードラム | AorC 連打 |
| | カリフォルニアロマンス | →↓↘ + AorC |
| | ドラムショット | 近距離で →↘↓↙←→+AorC |
| 超 | ブラスターウェイブ | ↓↘→↓↘→ + AorC |
| | ライジングスピア | 近距離で →↘↓↙←→↘↓↙← + AorC |

## リーチの長さで敵を圧倒!

けん制はジャンプ防止になる遠距離立ちA、リーチが長いしゃがみA、しゃがみDが主力となる。突進技のクロスダイビングは先端をガードさせれば反撃を受けないため、奇襲やジャンプ防止になる。また、闇払いタイプの地をはう飛び道具をかわしつつ攻撃することも可能だ。対空面はガードポイントがあり、攻撃発生が早い弱カリフォルニアロマンスがオススメ。『ネオジオバトルコロシアム』では対空として役立ったスピニングランサーは、飛び道具を跳ね返せるようになっている。

連続技に役立つのは強カリフォルニアロマンスとブラスターウェイブ。どちらもしゃがみB→しゃがみAからキャンセルでつながるうえ、与えるダメージも十分。また、中段判定の→＋Aのほか、コマンド投げ系必殺技ドラムショット、超必殺技ライジングスピアと、相手のガードを崩す手段には事欠かない。

しゃがみAと立ちAを嫌がって大、通常ジャンプする相手には、弱カリフォルニアロマンスで迎撃しよう。

ドラムショットは1フレーム投げ。一方ライジングスピアはコマンド入力後、相手をつかむまで一瞬時間がかかる。

# クラウザー

### 技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| 投 | クリフハンガードロップ | 近距離で ←or→ ＋ C |
| 投 | カイザードライバー '91 | 近距離で ←or→ ＋ D |
| 必 | カイザーキック | →↓↘ ＋ BorD |
| 必 | ブリッツボール・上段 | ↓↙← ＋ AorC |
| 必 | ブリッツボール・下段 | ↓↙← ＋ BorD |
| 必 | レッグトマホーク | ↓↘→ ＋ BorD |
| 必 | カイザーデュエルソバット | ←↓↙ ＋ BorD |
| 必 | カイザースープレックス | 近距離で →↘↓↙←→＋AorC |
| 必 | リフトアップブロー | 近距離で →↘↓↙←→ ＋BorD |
| 必 | フェニックススルー | ↓↘→ ＋ AorC |
| 超 | カイザーウェイブ | →←↙↓↘→ ＋ AorC |
| 超 | ギガティック サイクロン | 近距離で →↘↓↙← →↘↓↙←→↘↓↙← ＋ AorC |
| 超 | アンリミテッドデザイア | ↓↘→↘↓↙← ＋ AorC |

## 皇帝の力は本物だ!

主力となる通常技はしゃがみBとしゃがみC、そしてけん制技の遠距離立ちC&Dだ。しゃがみBからはしゃがみAにつなげて１フレ投げのリフトアップブローが連続技になる。ジャンプ攻撃はDが下方向に強く、昇りで出せば中段攻撃としても使える。ジャンプCはめくり性能が高いが下方向に弱く、座高の低い相手がしゃがんでいると当たらないといった弱点がある。

レッグトマホークは跳び蹴りを行なう中段攻撃で、先端を当てるようにすればガードされても大丈夫。カイザーデュエルソバットは回し蹴りを行う技で、この技をキャンセルしてレッグトマホークとブリッツボールを出すことができる。カイザースープレックスは出の遅いコマンド投げだが、その分出始めには無敵時間が存在するぞ。フェニックススルーは、必殺技と空中判定の打撃技（一部例外あり）を取ることができる当て身技だ。

カイザーウェイブは弾速が非常に早いので、相手が遠距離で飛び道具を撃つのを見てから反撃ができるぞ

出だしが全身無敵のアンリミテッドデザイアは信頼できる対空技になる。出の早さも申し分ないので狙っていこう。

# ギース・ハワード

### ギース 技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 殺陣片手投げ | 近距離で ←or→ ＋ CorD |
| 特 | 雷光回し蹴り | → ＋ B |
| 必 | 烈風拳 | ↓↘→ ＋ A |
| 必 | ダブル烈風拳 | ↓↘→ ＋ C |
| 必 | 疾風拳 | 空中で ↓↙← ＋ AorC |
| 必 | 上段当て身投げ | →↘↓↙← ＋ B |
| 必 | 中段当て身投げ | →↘↓↙← ＋ D |
| 必 | 下段当て身打ち | ←↙↓↘→ ＋ B |
| 必 | 雷鳴豪破投げ | 相手ダウン中に ↘ ＋ C |
| 必 | 邪影拳 | →↘↓↙← ＋ AorC |
| 必 | 飛翔日輪斬 | →↓↘ ＋ AorC |
| 必 | 真空投げ | 近 距 離 で →↘↓↙←→ ＋ AorC |
| 超 | レイジングストーム | ↙→↘↓↙←↘ ＋ AorC |
| 超 | デッドリーレイブ | ↓↘→↘↓↙← ＋ AorC |

## ついに帰ってきた!

基本連続技はしゃがみB→しゃがみA→ダブル烈風拳となる。特殊技の→＋Bはリーチに優れているが、キャンセルが不可能でガードされるとやや不利となる。

このギースの烈風拳は跳ばないが、上方向に強いのでジャンプ防止に使うことができる。疾風拳はそれなりにリーチのある飛び道具判定の技で、バックジャンプから出すと効果的だ。上段当て身と中段当て身は成立すると相手を強制ダウンさせるので雷鳴豪破投げにつなげ、相手を浮かせる効果がある下段当て身に成功したら、デッドリーレイブなどをヒットさせてダメージアップを計ろう。飛翔日輪斬は弱で出すと、出始めの肩の部分にガードポイントがあるが、対空技として使うには信用に欠ける技だ。威力の高い強を強攻撃からの連続技に使っていこう。真空投げはガードを崩すのに役立つコマンド投げだが、投げ間合いは若干狭いので距離に気をつけよう。

レイジングストームは出が早く無敵があるので対空や割り込み技として大活躍するぞ。

デットリーレイブは弱からつながるほど発生が早いので、チャンス時にはしゃがみB→しゃがみAから狙いたい。

### 裏ギース 技コマンド表

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 殺陣片手投げ | 近距離で ←or→ ＋ CorD |
| 特 | 雷光回し蹴り | → ＋ B |
| 必 | 烈風拳 | ↓↘→ ＋ A |
| 必 | ダブル烈風拳 | ↓↘→ ＋ C |
| 必 | 疾風拳 | 空中で ↓↙← ＋ A |
| 必 | ダブル疾風拳 | 空中で ↓↙← ＋ C |
| 必 | 上段当て身投げ | ←↙↓↘→ ＋ B |
| 必 | 中段当て身打ち | →↘↓↙← ＋ D |
| 必 | 雷鳴豪破投げ | 相手ダウン中に ↘ ＋ C |
| 必 | 邪影拳 | →↘↓↙← ＋ AorC |
| 必 | 真空投げ | 近距離で →↘↓↙←→ ＋ AorC |
| 超 | レイジングストーム | ↙→↘↓↙←↘ ＋ AorC |
| 超 | 羅生門 | 近距離で →↘↓↙← →↘↓↙← ＋ AorC |

## 烈風拳が飛ぶ!

裏ギースは烈風拳が飛び道具になっているが、その分出が遅くなっているので、基本連続技はしゃがみB→しゃがみAからは弱邪影拳をつなげていくことになる。

ダブル烈風拳は発射するまでが遅いが、烈風拳に比べてかなり判定が大きく、相手に跳び込まれても残っているダブル烈風拳と相打ちになることが多い。ただし緊急回避には弱いので不用心に乱発するのではなく、烈風拳と使い分けて緊急回避の的を絞れなくしよう。疾風拳は弱で1発、強で2発の飛び道具を放つが、この技も緊急回避には気をつけよう。当て身技では、中段当て身投げが中段当て身打ちになり、成立した時に行なう攻撃方法が表とは異なる。

レイジングストームの発生は早くリーチも長いが、真上から後ろに攻撃判定が無く無敵時間は無い。ただしギースの姿勢が低くなることもあり、素早く反応すれば十分に対空技として使用できるぞ。

レイジングストームはこの距離でも届くので、反撃技や相手の行動を制限するのに役立ちそうだ。

羅生門は投げ間合いが広くて使いやすい。しゃがみB→しゃがみAからの連続技にも使っていける。

## 注目キャラクター 裏 アンディ・ボガード

裏アンディの撃壁背水掌は4回連続入力式の打撃技となっている。初段は発生が早く、スキも少ないので、通常技のような感覚で出していけるぞ。けん制や反撃、連携などに活用しよう。

爆震は移動投げタイプの必殺技。ジャンプで回避されるとスキは大きいが、発生の早さにより見切られづらい。なお、ヒット後はダウン回避不能だ。

撃壁背水掌は1→4段目となるにしたがって、硬直、ガード後の間合いが大きくなっていく。

## 注目キャラクター 裏 ジョー・東

プレッシャーニー、サンダーファイヤーは、どちらも初段の発生に優れる連続技用の技だ。プレッシャーニー後は黄金のふくらはぎまで決めればダウン回避不能、サンダーファイヤーは高威力となっている。

爆裂拳は技中に前後に移動でき、ABCD同時押しで強制停止が可能。止める場所によってはガードされても先に動けるぞ。

先端部分は当てても距離が離れないので、動作終了まで当て続けられる。前後移動で間合を微調整すべし。

---

### 草薙 京

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 釼鉄 | 近距離で←or→+C |
| | 一刹背負い投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 外式・轟斧 陽 | →+B |
| | 外式・奈落落とし | 空中で↓+C |
| | 八拾八式 | ↘+D |
| 必 | 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| | R.E.D.KicK | ←↓↙+BorD |
| | 弐百拾弐式・琴月 陽 | →↘↓↙←+BorD |
| | 七拾五式・改 | ↓↘→+B・BorD・D |
| | 百拾四式・荒咬み | ↓↘→+A |
| | 百弐拾八式・九傷 | 荒咬み中に↓↘→+AorC |
| | 百弐拾七式・八錆 | 荒咬み中に→↘↓↙←+AorC |
| | | 九傷中にAorC |
| | 百弐拾五式・七瀬 | 九傷中にBorD |
| | | 八錆中にBorD |
| | 外式・砌穿ち | 八錆中にAorC |
| | ①百拾五式・毒咬み | ↓↘→+C |
| | →②四百壱式・罪詠み | ①中に→↘↓↙←+AorC |
| | →③四百弐式・罰詠み | ②中に→+AorC |
| | 九百拾式・鵺摘み | ↓↙←+AorC |
| 超 | 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+AorC（タメ可） |
| | 最終決戦奥義"無式" | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 裏 草薙 京

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 釼鉄 | 近距離で←or→+C |
| | 一刹背負い投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 外式・轟斧 陽 | →+B |
| | 外式・奈落落とし | 空中で↓+C |
| | 八拾八式 | ↘+D |
| 必 | 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| | 百八式・闇払い | ↓↘→+AorC |
| | 百壱式・朧車 | ←↓↙+BorD |
| | 七拾五式・改 | ↓↘→+B・BorD |
| | 弐百拾弐式・琴月 陽 | →↘↓↙←+BorD |
| 超 | 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+AorC（タメ可） |

### 二階堂 紅丸

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | キャッチアンドシュート | 近距離で←or→+C |
| | フロントスープレックス | 近距離で←or→+D |
| | スピニングニードロップ | 空中・近距離で↑以外+C |
| 特 | ジャックナイフキック | →+B |
| | フライングドリル | 空中で↓+D |
| 必 | 雷靭拳 | ↓↘→+AorC（空中可） |
| | 真空片手駒 | ↓↙←+AorC |
| | スーパー稲妻キック | →↓↘+BorD |
| | 居合い蹴り | ↓↘→+BorD |
| | 反動三段蹴り | →↘↓↙←+BorD |
| | 紅丸コレダー | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| 超 | 雷光拳 | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | エレクトリッガー | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| | 雷光片手駒 | ↓↙←↓↙←+BorD |

### 大門 五郎

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 十字締め | 近距離で←or→+C 近距離 |
| | つかみ叩きつけ | 近距離で←or→+C 遠距離 |
| | 送り足払い | 近距離で←or→+D |
| 特 | 玉潰し | →+A |
| | 頭上払い | ↘+C |
| 必 | 地雷震 | →↓↘+AorC |
| | 超受け身 | ↓↙←+BorD |
| | 雲つかみ投げ | ←↙↓↘→+A |
| | 切り株返し | ←↙↓↘→+C |
| | 天地返し | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| | 超大外刈り | 近距離で→↓↘+BorD |
| | 根っこ返し | ↓↘→+BorD |
| | 裏投げ | →↘↓↙←→+BorD |
| 超 | 地獄極楽落とし | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| | 嵐の山 | |
| | ①根っこ抜き | ←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD |
| | →②続・切り株返し | ①中に←↙↓↘→+BorD |
| | →ぶっこ抜き裏投げ | ②中に→↓↘+BorD |

### テリー・ボガード

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | グラスピングアッパー | 近距離で←or→+C |
| | バスタースルー | 近距離で←or→+D |
| 特 | バックナックル | →+A |
| | ライジングアッパー | ↘+C |
| 必 | バーンナックル | ↓↙←+AorC |
| | パワーウェイブ | ↓↘→+AorC |
| | クラックシュート | ↓↙←+BorD |
| | ライジングタックル | →↓↘+AorC |
| | パワーダンク | →↓↘+BorD |
| | パワーチャージ | ←↙↓↘→+BorD |
| 超 | パワーゲイザー | ↓↙←↙→+AorC |
| | ハイアングルゲイザー | ↓↘→↓↘→+BorD |

### 裏 テリー・ボガード

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | グラスピングアッパー | 近距離で←or→+C |
| | バスタースルー | 近距離で←or→+D |
| 特 | バックナックル | →+A |
| | ライジングアッパー | ↘+C |
| 必 | パワーウェイブ | ↓↘→+AorC |
| | バーンナックル | ↓↙←+AorC |
| | クラックシュート | ↓↙←+BorD |
| | ライジングタックル | ↓タメ↑+AorC |
| | ファイヤーキック | ←↙↓↘→+BorD |
| | ラウンドウェイブ | →↓↘+AorC |
| 超 | パワーゲイザー | ↓↙←↙→+AorC |

### アンディ・ボガード

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 剛臨・改 | 近距離で←or→+C |
| | 抱え込み投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 上顎 | →+B |
| | 上げ面 | ↘+A |
| 必 | ①斬影拳 | ↙→+AorC |
| | →我弾幸 | ①中に↓↘→+AorC |
| | 飛翔拳 | ↓↙←+A |
| | 激　飛翔拳 | ↓↙←+C |
| | 昇龍弾 | →↓↘+AorC |
| | 空破弾 | ←↙↓↘→+BorD |
| | 撃壁背水掌 | 近距離で←↙↓↘→+AorC |
| | ②幻影不知火 | 空中で↓↘→+BorD |
| | →幻影不知火・上顎 | ②中にBorD |
| | →幻影不知火・下顎 | ②中にAorC |
| 超 | 超裂破弾 | ↓↙←↙→+BorD |
| | 飛翔流星拳 | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 裏 アンディ・ボガード

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 剛臨・改 | 近距離で←or→+C |
| | 抱え込み投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 上顎 | →+B |
| | 上げ面 | ↘+A |
| 必 | 飛翔拳 | ↓↙←+A |
| | 昇龍弾 | →↓↘+AorC |
| | 空破弾 | ←↙↓↘→+BorD |
| | ①斬影拳 | ↙→+AorC |
| | →我弾幸 | ①中に↓↘→+AorC |
| | 撃壁背水掌 | ↓↙←+BorD（4回連続入力） |
| | 爆震 | ←↙↓↘→+AorC |
| 超 | 絶　裂破弾 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| | 男打弾 | ↓↘→↓↘→+AorC（ボタン連打） |

### ジョー・東

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ひざ地獄 | 近距離で←or→+C |
| | レッグスルー | 近距離で←or→+D |
| 特 | ローキック | →+B |
| | スライディング | ↘+B |
| 必 | ハリケーンアッパー | ←↙↓↘→+AorC |
| | ①爆裂拳 | AorC連打 |
| | →爆裂フィニッシュ | ①中に↓↘→+AorC |
| | タイガーキック | →↓↘+BorD |
| | スラッシュキック | ←↙↓↘→+BorD |
| | 黄金のカカト | ↓↙←+BorD |
| 超 | スクリューアッパー | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | 爆裂ハリケーンタイガーカカト | ↓↘→↘↓↙←+AorC |

### 裏 ジョー・東

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ひざ地獄 | 近距離で←or→+C |
| | レッグスルー | 近距離で←or→+D |
| 特 | ローキック | →+B |
| | スライディング | ↘+B |
| 必 | ハリケーンアッパー | ←↙↓↘→+AorC |
| | ①爆裂拳 | AorC連打 |
| | →爆裂フィニッシュ | ①中に↓↘→+AorC |
| | タイガーキック | →↓↘+BorD |
| | スラッシュキック | ←↙↓↘→+BorD |
| | ②プレッシャーニー | →↓↘+AorC |
| | →黄金のふくらはぎ | ②中に↓↙←+BorD |
| 超 | スクリューアッパー | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | サンダーファイヤー | ↓↘→↓↘→+BorD |

### リョウ・サカザキ

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 谷落とし | 近距離で←or→+C |
| | 巴投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 氷柱割り | →+A |
| 必 | 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| | 虎砲 | →↓↘+AorC |
| | 飛燕疾風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| | 極限流連舞拳 | 近距離で←↙↓↘→+AorC |
| | 猛虎 雷神剛 | ↓↙←+AorC |
| | 猛虎 雷神刹 | ↓↘→+BorD |
| 超 | 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| | 天地覇煌拳 | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 裏 リョウ・サカザキ

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 谷落とし | 近距離で←or→+C |
| | 巴投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 氷柱割り | →+A |
| 必 | 虎煌拳 | ↓↘→+AorC（空中可） |
| | 虎砲 | →↓↘+AorC |
| | 暫烈拳 | →←→+AorC |
| | 飛燕疾風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| 超 | 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |

## 注目キャラクター 鎮 元斎

瓢箪撃は飛び道具を貫通しつつヒットさせられるので。警戒させれば接近が容易となる。

回転的空突拳は望月酔でキャンセル可能。ガードキャンセルふっとばし対策として有効だ。

大強飲酒は発生の早いコマンド投げ。ヒット後、相手はその場にダウンするので起き攻めが可能。MAX版はヒット後相手が気絶する。連続技を決めよう。

望月酔中、一定時間派生技を出さずにいると(左右の移動は可能)、体力が徐々に回復していく。

## 注目キャラクター 裏 不知火 舞

裏舞は空中から斜め前方下方向に突進攻撃する幻影不知火を会得し、空中での自由度が増した。追加技の幻影不知火 下顎は上段判定の攻撃、幻影不知火 上顎は中段判定の攻撃で、どちらもガードさせた後は裏舞側が有利。主力として役立つ必殺技だ。超必殺技の弱超必殺忍蜂は斜め上方向に突進する。発生が早く対空として役立つぞ。

陽炎の舞は相手画面端時に密着状態でガードさせれば、反撃を受けない。相手の体力を削るのに使おう。

### ロバート・ガルシア

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 龍跳脚 | 近距離で←or→+C |
| | 首切り投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 龍翻蹴 | →+B |
| | 勾龍降脚蹴り | →+A |
| 必 | 龍撃拳 | ↓↘→+AorC |
| | 龍牙 | →↓↘+AorC |
| | 飛燕旋風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| | 飛燕龍神脚 | 空中で↓↙←+BorD |
| | 極限流連舞脚 | 近距離で←↙↓↘→+BorD |
| | 龍斬翔 | →↓↘+BorD |
| 超 | 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| | 無影疾風重段脚 | ↓↘→↓↘→+BorD(空中可) |

### 裏 ロバート・ガルシア

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 龍跳脚 | 近距離で←or→+C |
| | 首切り投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 龍翻蹴 | →+B |
| | 勾龍降脚蹴り | →+A |
| 必 | 龍撃拳 | ↓↘→+AorC |
| | 龍牙 | →↓↘+AorC |
| | 幻影脚 | →←→+BorD |
| | 飛燕疾風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| | 飛燕龍神脚 | 空中で↓↙←+BorD |
| 超 | 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |

### ユリ・サカザキ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 鬼はりて | 近距離で←or→+C |
| | さいれんと投げ | 近距離で←or→+D |
| | 燕落とし | 空中・近距離で↑以外+C |
| 特 | 燕翼 | →+B |
| 必 | 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| | ①空牙(ユリちょうアッパー) | →↓↘+AorC |
| | →裏空牙(ダブルユリちょうアッパー) | ①(強のみ)中に→↓↘+AorC |
| | 雷煌拳 | ↓↘→+BorD(空中可) |
| | 飛燕疾風拳(ユリちょうナックル) | ↓↙←+AorC |
| | 飛燕旋風脚(ユリちょう回し蹴り) | ↓↙←+BorD |
| 超 | 飛燕鳳凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+BorD |
| | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| | 飛燕烈孔 | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 裏 ユリ・サカザキ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 鬼はりて | 近距離で←or→+C |
| | さいれんと投げ | 近距離で←or→+D |
| | 燕落とし | 空中・近距離で↑以外+C |
| 特 | 燕翼 | →+B |
| 必 | 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| | 雷煌拳 | 空中で↓↘→+BorD |
| | 砕破 | ↓↙←+AorC |
| | 百烈びんた | →↘↓↙←+BorD |
| 超 | 飛燕鳳凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+BorD |
| | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| | 滅鬼斬空牙(忘!ちょうアッパー) | ↓↘→↓↘→+AorC |

### レオナ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | レオナクラッシュ | 近距離で←or→+C |
| | オーデルバックラー | 近距離で←or→+D |
| | ハイデルンインフェルノ | 空中・近距離で↑以外+C |
| 特 | ストライクアーチ | ←→+B |
| 必 | ムーンスラッシャー | ↓タメ↑+AorC |
| | ①グランドセイバー | ←タメ→+BorD |
| | →グライディングバスター | ①(強のみ)中に→+D |
| | Xキャリバー | ↓タメ↑+BorD |
| | ボルテックランチャー | ←タメ→+AorC |
| | アイスラッシャー | ↓↙←+AorC |
| | イヤリング爆弾 | ↓↙←+BorD |
| 超 | Vスラッシャー | 空中で↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | リボルスパーク | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| | グラビティストーム | ↓↘→↓↘→+AorC |

### ラルフ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ダイナマイトヘッドバット | 近距離で←or→+C |
| | ノーザンライトボム | 近距離で←or→+D |
| 必 | バルカンパンチ | AorC連打 |
| | ガトリングアタック | ←タメ→+AorC |
| | 急降下爆弾パンチ | ↓タメ↑+AorC |
| | | 空中で↓↘→+AorC |
| | スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 近距離で←↙↓↘→+BorD |
| | ラルフキック | ←タメ→+BorD |
| 超 | バリバリバルカンパンチ | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 馬乗りバルカンパンチ | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| | ギャラクティカファントム | ↓↘→↓↘→+AorC |

### クラーク

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 投げっぱなしジャーマン | 近距離で←or→+C |
| | フィッシャーマンバスター | 近距離で←or→+D |
| | デスレイクドライブ | 空中・近距離で↑以外+C |
| 特 | ストンピング | →+B |
| 必 | バルカンパンチ | AorC連打 |
| | ナパームストレッチ | →↓↘+AorC |
| | スーパーアルゼンチンバーグラリーバックブリーカー | ←↙↓↘→+A |
| | ローリングクレイドル | ←↙↓↘→+C |
| | フランケンシュタイナー | 近距離で→↓↘+BorD |
| | スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 近距離で←↙↓↘→+BorD |
| | フラッシングエルボー | コマンド投げ後に↓↘→+AorC |
| 超 | ウルトラアルゼンチンバックブリーカー | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| | ランニングスリー | ←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD |
| | ナパームストライク | →↘↓↙←→↘↓↙←+BorD |

### 麻宮 アテナ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ビットスルー | 近距離で←or→+C |
| | サイキックスルー | 近距離で←or→+D |
| | サイキックシュート | 空中・近距離で↑以外+C |
| 特 | 連還腿 | →+B |
| | フェニックスボム | 空中で↓+B |
| 必 | サイコボールアタック | ↓↙←+AorC |
| | フェニックスアロー | 空中で↓↙←+BorD |
| | サイコリフレクター | ↓↙←+B |
| | υ(ニュウ)サイコリフレクター | ↓↙←+D |
| | サイコソード | →↓↘+AorC(空中可) |
| | サイキックテレポート | ↓↘→+BorD |
| | スーパーサイキックスルー | 近距離で←↙↓↘→+AorC |
| 超 | ①シャイニングクリスタルビット | →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC (空中可) |
| | →クリスタルシュート | ①中に↓↙←+AorC(空中・タメ可) |
| | フェニックスファングアロー | 空中で↓↘→↓↘→+BorD |
| | サイコボール・レボリューション | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 椎 拳崇

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 発勁 | 近距離で←or→+C |
| | 巴投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 虎撲手 | →+A |
| | 後旋腿 | →+B |
| 必 | 超球弾 | ↓↙←+AorC |
| | 龍顎砕 | ←↓↙+BorD |
| | 龍連牙 地龍 | ←↙↓↘→+A |
| | 龍連牙 天龍 | ←↙↓↘→+C |
| | 龍爪撃 | 空中で↓↙←+AorC |
| | 龍連打 | 近距離で→↓↘+AorC |
| 超 | 神龍凄煌裂脚 | ↓↘→↘↓↙←+B |
| | 神龍天舞脚 | ↓↘→↘↓↙←+D |
| | 仙氣発剄 | 近距離で↓↘→↓↘→+AorC |
| | 肉まん食う | ↓↙←↓↙←+AorC |

### 鎮 元斎

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 強飲酒 | 近距離で←or→+C |
| | 逆脚投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 酔歩瓢箪襲 | →+A |
| 必 | 瓢箪撃 | ↓↙←+AorC |
| | 柳燐蓬莱 | →↓↘+AorC |
| | 回転的空突拳 | ←↙↓↘→+BorD |
| | | 酔管巻翁中に→+BorD |
| | | 望月酔中に→+BorD |
| | ①酔管巻翁 | ↓↓+AorC |
| | →蝶襲鮭魚 | ①中に→+AorC |
| | ②望月酔 | ↓↓+BorD |
| | →龍蛇反蹦 | ②中に↑+B |
| | →鯉魚反蹦 | ②中に↑+D |
| | 鬼酔酒 | ↓↘→+AorC |
| 超 | 轟欄炎炮 | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | 轟炎招来 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 大強飲酒 | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| | 仙鳥酔歩 | ↓↘→↓↘→+BorD |

### 神楽 千鶴

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 令月 | 近距離で←or→+C |
| | 回天 | 近距離で←or→+D |
| 特 | 除活・錚錚(そうそう) | →+A |
| | 除活・琤琤(そうそう) | →+B |
| | 除活・淙淙(そうそう) | ↘+B |
| 必 | 百活・天神の理 | →↓↘+AorC |
| | ①弐百拾弐活・神速の祝詞 | →↘↓↙←+AorBorCorD |
| | →弐百拾弐活・神速の祝詞・天端 | ①中に↓↙←+AorBorCorD |
| | 百八活・玉響の瑟音 | ↓↘→+AorC |
| | 弐百拾弐活 乙式 頂門の一針 | ↓↓+AorBorCorD |
| 超 | 裏面八拾伍活・零技の礎 | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| | 裏面壱活・三籟の布陣 | ↓↘→↓↘→+BorD |

### 不知火 舞

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 不知火剛臨 | 近距離で←or→+C |
| | 風車崩し | 近距離で←or→+D |
| | 夢桜 | 空中・近距離で↑以外+C |
| 特 | 紅鶴の舞 | ↘+B |
| | 黒燕の舞 | →+B |
| | 大輪風車落とし | 空中で↓+A |
| 必 | 花蝶扇 | ↓↘→+AorC |
| | 龍炎舞 | ↓↙←+AorC |
| | 飛翔龍炎舞 | →↓↘+BorD |
| | 必殺忍蜂 | ←↙↓↘→+BorD |
| | ムササビの舞 | ↓タメ↑+AorC |
| | | 空中で↓↙←+AorC |
| | 白鷺の舞 | →↓↘+AorC |
| 超 | 超必殺忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| | 鳳凰の舞 | ↓↙←↓↙←+AorC(空中可) |
| | 水鳥の舞 | ↓↘→↓↘→+AorC |

## 注目キャラクター 裏 キング

裏キングの猛襲脚は相手を浮かせる打撃投げで、トラップショットやダブルストライクで追撃できるのでダメージも十分。空振り動作がなく、近距離立ちDの1段目、2段目、近距離立ちBからの連続技に組み込む際にも役立つ。超必殺技のダブルストライクは強力な気弾を前方に二つ飛ばす。相手の飛び道具をかき消したり、連続技に使おう。

サプライズローズは発生が早く攻撃発生後まで無敵が持続。特に強版は完全対空技として機能する。

## 注目キャラクター 裏 山崎 竜二

蛇使いは『RB餓狼伝説SP』のグラフィックになった。蛇使いは最大までタメることにより、下段〜上段に繋ぐ大蛇に変化する。裁きの匕首はおもむろにドスを出して横薙ぎをする技。ヒット時は2段技に変化する。弱の倍返しは吸収後、好きなときに打ち返せるようになった。ヤキ入れからはトドメでダウン追い討ちでき、かなり相手の体力が減るぞ。

ドリルは4段階のタメ時にA+B+C同時押しで、さらにゲージを消費してドリルLv.5に変化可能だ。

### 裏 不知火 舞

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 不知火剛臨 | 近距離で←or→+C |
| | 風車崩し | 近距離で←or→+D |
| | 夢桜 | 空中・近距離で↑以外+CorD |
| 特 | 黒燕の舞 | →+B |
| | 紅鶴の舞 | ↘+B |
| | 大輪風車落とし | 空中で↓+A |
| 必 | 花蝶扇 | ↓↘→+AorC |
| | 龍炎舞 | ↓↙←+AorC |
| | 必殺忍蜂 | ←↙↓↘→+BorD |
| | ムササビの舞 | ↓タメ↑+AorC |
| | | 空中で↓↙←+AorC |
| | 小夜千鳥 | ↓↙←+BorD |
| | 陽炎の舞 | ↓タメ↑+BorD |
| | ①幻影不知火 | 空中で↓↘→+BorD |
| | →上顎 | ①着地後にBorD |
| | →下顎 | ①着地後にAorC |
| 超 | 超必殺忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| | 花嵐 | ↓↘→↓↘→+AorC(タメ可) |

### キング

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ホールドラッシュ | 近距離で←or→+C |
| | フックバスター | 近距離で←or→+D |
| 特 | スライディングキック | ↘+D |
| 必 | ベノムストライク | ↓↘→+BorD |
| | ダブルストライク | ↓↘→↓↘→+BorD |
| | トラップショット | →↓↘+BorD |
| | トルネードキック | →↘↓↙←+BorD |
| | サプライズローズ | →↓↘+AorC |
| | ミラージュキック | →↘↓↙←+AorC |
| 超 | イリュージョンダンス | ↓↘→↘↓↙←+BorD |
| | サイレントフラッシュ | ↓↙←↓↙←+BorD |

### 裏 キング

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ホールドラッシュ | 近距離で←or→+C |
| | フックバスター | 近距離で←or→+D |
| 特 | スライディングキック | ↘+D |
| 必 | 猛襲脚 | 近距離で←↓↙+BorD |
| | ベノムストライク | ↓↘→+BorD |
| | トラップショット | →↓↘+BorD |
| | トルネードキック | →↘↓↙←+BorD |
| 超 | サプライズローズ | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | ダブルストライク | ↓↘→↓↘→+BorD |

### キム・カッファン

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 首極め落とし | 近距離で←or→+C |
| | 殺脚投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | トラ・ヨプチャギ | →+A |
| | ネリチャギ | →+B |
| 必 | ①飛燕斬 | ↓タメ↑+BorD |
| | 飛燕斬追い打ち | 強①中↓+D |
| | 半月斬 | ↓↙←+BorD |
| | 飛翔脚 | 空中で↓↘→+BorD |
| | 流星落 | ←タメ→+BorD |
| | 空砂塵 | ↓タメ↑+AorC |
| | 覇気脚 | ↓↓+BorD |
| | 三連撃 | ↓↙←+AorC(3回連続入力) |
| 超 | 鳳凰脚 | ↓↙←↙→+BorD(空中可) |
| | 鳳凰天舞脚 | 空中で↓↘→↘↓↙←+BorD |

### チャン・コーハン

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 破顔撃 | 近距離で←or→+C |
| | 鎖締め | 近距離で←or→+D |
| 特 | ひき逃げ | ↘+A |
| 必 | 鉄球粉砕撃 | ←タメ→+AorC |
| | 鉄球大回転 | AorC連打 |
| | 鉄球飛燕斬 | ↓タメ↑+BorD |
| | 大破壊投げ | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| 超 | 鉄球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 鉄球大圧殺 | ↓↘→↓↘→+AorC |

### チョイ・ボンゲ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 頭乗刺し | 近距離で←or→+C |
| | 下血突き | 近距離で←or→+D |
| 特 | 二段斬 | →+A |
| | 通り魔蹴り | →+B |
| 必 | 竜巻疾風斬 | ↓タメ↑+AorC |
| | ①飛翔空裂斬 | ↓タメ↑+BorD ボタン押し続けで変化 |
| | →方向転換 | ①中にレバー+ボタン |
| | 飛翔脚 | 空中で↓↘→+BorD |
| | ②旋風飛猿刺突 | ←タメ→+BorD |
| | →方向転換 | ②中にレバー+ボタン |
| | 疾走飛翔斬 | ←タメ→+AorC |
| | ③回転飛猿斬 | ↓↙←+AorC |
| | →奇襲飛猿突き | ③中にAorC |
| 超 | 真!超絶竜巻真空斬 | →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| | 鳳凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+BorD |

### 社

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | レバーブロー | 近距離で←or→+C |
| | ハチェットスルー | 近距離で←or→+D |
| 特 | リグレットバッシュ | →+A |
| | ステップサイドキック | →+B |
| 必 | ミサイルマイトバッシュ | →↘↓↙←+AorC |
| | アッパーデュエル | →↓↘+AorC |
| | スレッジハンマー | ↓↙←+BorD |
| | ①ジェットカウンター | ←↙↓↘→+AorC |
| | →ジェットカウンター・スティル | ①中に↓↘→+AorC |
| 超 | ミリオンバッシュストリーム | ↓↙←↙↓↘→+AorC(ボタン連打) |
| | ファイナルインパクト | ↓↘→↓↘→+AorC(タメ可) |

### シェルミー

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | シェルミーフラッシュオリジナル | 近距離で←or→+C |
| | フロントフラッシュ | 近距離で←or→+D |
| 特 | シェルミースタンド | →+B |
| 必 | シェルミースパイラル | 近距離で←↙↓↘→+AorC |
| | シェルミーホイップ | ↓↙←+AorC |
| | シェルミーシュート | ←↙↓↘→+BorD |
| | アクセルスピンキック | ↓↙←+BorD |
| | シェルミークラッチ | →↓↘+BorD |
| | シェルミーキュート | コマンド投げ後に↓↘→+BorD |
| 超 | シェルミーフラッシュ | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| | シェルミーカーニバル | 近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC |

### クリス

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ステップターン | 近距離で←or→+C |
| | エリアルドロップ | 近距離で←or→+D |
| 特 | スピニングアレイ | →+A |
| | リバースアンカーキック | →+B |
| | キャリーオフキック | ↘+B |
| 必 | スライドタッチ | ↓↘→+AorC |
| | ハンティングエア | →↓↘+BorD |
| | シューティングダンサー・スラスト | →↘↓↙←+AorC |
| | シューティングダンサー・ステップ | →↘↓↙←+BorD |
| | グライダースタンプ | 空中で↓↘→+BorD |
| | スクランブルダッシュ | ↓↘→+BorD |
| | ディレクションチェンジ | →↓↘+AorC |
| 超 | ツイスタードライブ | ↓↙←↓↙←+BorD |
| | チェーンスライドタッチ | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 乾いた大地の社

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | БАКУ(ばく) | 近距離で←or→+C |
| | БЗКИ(べき) | 近距離で←or→+D |
| 特 | САКУ(さく) | →+A |
| | БУ(ぶ) | →+B |
| 必 | МУСЭБУ ДАЙЧИ(むせぶだいち) | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| | НИРАГУ ДАЙЧИ(にらぐだいち) | 近距離で←↙↓↘→+AorC |
| | ОДОРУ ДАЙЧИ(おどるだいち) | ←↙↓↘→+BorD |
| | КУЖИКУ ДАЙЧИ(くじくだいち) | ↓↙←+AorC |
| 超 | АРАБУРУ ДАЙЧИ(あらぶるだいち) | ↓↘→↓↘→+BorD |
| | ХОЗРУ ДАЙЧИ(ほえるだいち) | ↓↘→↓↘→+AorC(タメ可) |
| | АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ(暗黒地獄極楽落とし) | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |

### 荒れ狂う稲光のシェルミー

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | БАКУРАИ(ばくらい) | 近距離で←or→+C |
| | ЭНРАИ(えんらい) | 近距離で←or→+D |
| 特 | КОУРАИ(こうらい) | →+B |
| 必 | ЯТАНАГИ НО МУЧИ(やたなぎのむち) | ↓↙←+AorC |
| | ШАЖИЦУ НО ОДОРИ(しゃじつのおどり) | ↓↙←+BorD |
| | МУГЭЦУ НО РАЙУН(むげつのらいうん) | ←↙↓↘→+AorBorCorD |
| | РАИЖИН НО ЦУЭ(らいじんのつえ) | 空中で↓↘→+BorD |
| 超 | ШУКУМЭЙ、ГЭНЭЙ、СИНСИ(しゅくめい・げんえい・しんし) | ↓↘→↓↘→+BorD |
| | АНКОКУ РАИКОКЭН(暗黒雷光拳) | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 炎のさだめのクリス

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ЧИ НО БАЦУ(ちのばつ) | 近距離で←or→+C |
| | ТЭН НО ЦУМИ(てんのつみ) | 近距離で←or→+D |
| 特 | МУЁ НО ОНО(むようのおの) | →+A |
| | ЖУКЭЙ НО ОНИ(じゅけいのおに) | →+B |
| | СЭЦУДАН НО КОТО(せつだんのこと) | ↘+B |
| 必 | КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО(かがみをほふるほのお) | ↓↙←+AorC |
| | ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО(つきをつむほのお) | →↓↘+AorC |
| | ШИШИ О КАМУ ХОНО(ししをかむほのお) | 近距離で←↙↓↘→+BorD |
| | ТАЙЁ О ИРУ ХОНО(たいようをいるほのお) | ↓↘→+AorC |
| 超 | ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА(だいちをはらうごうか) | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | АНКОКУ ОРОЧИ НАГИ(暗黒大蛇薙) | ↓↙←↙↓↘→+AorC |

## 注目キャラクター 裏 ブルー・マリー

リアルカウンターは打撃に対してのみ無敵になる技で、投げ技へ派生できるぞ。バーチカルアローは斜め45度の角度で上昇する技。発生が早いので、対空技として役に立つだろう。ストレートスライサーは低姿勢になるスライディング。スタンファングまでつなげばダウンを奪える上、画面端であればレッグプレスへとつなぐことができる。

M.エスカレーションは必殺技の締めにM.トリプルエクスタシーへと派生できるようになった。

## 注目キャラクター 裏 ビリー・カーン

火龍追撃棍は通常のビリーの当て身部分に攻撃判定が発生する。ガードされた時の隙が小さいので、ある程度は気軽に使っていける。主力の大回転蹴りと使い分けていこう。強襲飛翔棍は相手を浮かせる蹴りを放ちながら上昇し、下降しながら追撃する技で、ヒット後は追撃が可能。画面端であれば超火炎旋風棍を入れて大ダメージが望める。

紅蓮殺棍は発生が早く、攻撃発生後まで無敵が持続する。対空技、連続技など使用用途は多彩にある。

### 山崎 竜二

| | | |
|---|---|---|
| 投 | シメアゲ | 近距離で←or→+C |
| | ブン投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | ブッ刺し | →+A |
| 必 | ①蛇使い・上段 | ↓↙←+A |
| | ①蛇使い・中段 | ↓↙←+B |
| | ①蛇使い・下段 | ↓↙←+C |
| | 蛇だまし | ①中にD |
| | サドマゾ | ←↙↓↘→+BorD |
| | 倍返し | ↓↘→+AorC |
| | 裁きの匕首(あいくち) | →↓↘+AorC |
| | 爆弾パチキ | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| | ヤキ入れ | →↓↘+B |
| | 砂かけ | →↓↘+D |
| 超 | ギロチン | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | ドリル | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |

### 裏 山崎 竜二

| | | |
|---|---|---|
| 投 | シメアゲ | 近距離で←or→+C |
| | ブン投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | ブッ刺し | →+A |
| 必 | 蛇使い・上段 | ↓↙←+A |
| | 蛇使い・中段 | ↓↙←+B |
| | 蛇使い・下段 | ↓↙←+C |
| | 大蛇 | 蛇使い最大タメでボタンを離す |
| | 蛇だまし | ①中にD |
| | サドマゾ | ←↙↓↘→+BorD |
| | 倍返し | ↓↘→+AorC |
| | 裁きの匕首(あいくち) | →↓↘+AorC |
| | 爆弾パチキ | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| | ヤキ入れ | →↓↘+B |
| | トドメ | ↓↓+B |
| 超 | ギロチン | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | ドリル | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC(ボタン連打で変化) |
| | ドリルLV.5 | ②最大連打+雄たけび中A+B+C |

### ブルー・マリー

| | | |
|---|---|---|
| 投 | ビクトル投げ | 近距離で←or→+C |
| | ヘッドスロー | 近距離で←or→+D |
| 特 | ハンマーアーチ | →+A |
| | クライミングアロー | ↘+B |
| | ダブルローリング | →+B |
| 必 | スピンフォール | ↓↘→+BorD |
| | M・スパイダー | ↓↘→+AorC |
| | ①ストレートスライサー | ←タメ→+BorD |
| | →クラブクラッチ | ①中に↓↘→+BorD |
| | ②バーチカルアロー | →↓↘+BorD |
| | →M・スナッチャー | ②中に→↓↘+BorD |
| | M・リバースフェイスロック | ↓↙←+B |
| | M・ヘッドバスター | ↓↙←+D |
| | バックドロップ・リアル | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| 超 | M・タイフーン | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD |
| | M・スプラッシュローズ | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | M・ダイナマイトスウィング | ↓↘→↓↘→+BorD |

### 裏 ブルー・マリー

| | | |
|---|---|---|
| 投 | ビクトル投げ | 近距離で←or→+C |
| | ヘッドスロー | 近距離で←or→+D |
| 特 | ハンマーアーチ | →+A |
| | クライミングアロー | ↘+B |
| | ダブルローリング | →+B |
| 必 | ①ヤングダイブ | ↓タメw+BorD |
| | →リバースキック | ①中にBorD |
| | →⑧デンジャラススパイダー | ①中にAorC |
| | ⑧M・スパイダー | 空中で↓↘→+AorC |
| | ②ストレートスライサー | ←タメ→+BorD |
| | →スタンファング | ②中に↓↘→+BorD |
| | レッグプレス | ↓↓+B |
| | ③バーチカルアロー | →↓↘+BorD |
| | →M・スナッチャー | ③中に→↓↘+BorD |
| | ④リアルカウンター | ↓↙←+AorC |
| | →⑧ジャーマンスープレックス | ④中に←↙↓↘→+AorC |
| | →⑧フェイスロック | ④中に←↙↓↘→+BorD |
| 超 | ⑤M.エスカレーション | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | →⑥スピンフォール | ⑤中に↓↘→+BorD |
| | →⑦ダブルスパイダー | ⑥中に↓↘→+AorC |
| | ⑦ダブルクラッチ | ⑤発動後②中に↓↘→+BorD |
| | ⑦ダブルスナッチャー | ⑤発動後③中に→↓↘+BorD |
| | M.トリプルエクスタシー | ⑦中に↓+AorC |
| | M.ダイナマイトスウィング | ⑤発動後⑧中に↓+AorC |
| | ダイビングスマッシャー | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD |

### ビリー・カーン

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 地獄落とし | 近距離で←or→+C |
| | 一本釣り投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 大回転蹴り | →+A |
| | 棒高跳び蹴り | →+B |
| 必 | ①三節棍中段打ち | ←↙↓↘→+AorC |
| | →火炎三節棍中段打ち | ①中に↓↘→+AorC |
| | 旋風棍 | A連打 |
| | 集点連破棍 | C連打 |
| | 強襲飛翔棍 | →↓↘+BorD |
| | 火龍追撃棍 | ↓↙←+B |
| | 水龍追撃棍 | ↓↙←+D |
| | 旋円殺棍 | →↓↘+AorC |
| 超 | 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 大旋風 | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 裏 ビリー・カーン

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 地獄落とし | 近距離で←or→+C |
| | 一本釣り投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 大回転蹴り | →+A |
| | 棒高跳び蹴り | →+B |
| 必 | ①三節棍中段打ち | ←↙↓↘→+AorC |
| | →火炎三節棍中段打ち | ①中に↓↘→+AorC |
| | 旋風棍 | A連打 |
| | 集点連破棍 | C連打 |
| | 強襲飛翔棍 | →↓↘+BorD |
| | 火龍追撃棍 | ↓↙←+BorD |
| | 雀落とし | ↓↙←+AorC |
| 超 | 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | サラマンダーストーム | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | 紅蓮殺棍 | ↓↘→↓↘→+BorD |

### 八神 庵

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 逆剥ぎ | 近距離で←or→+C |
| | 逆逆剥ぎ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 外式・夢弾 | →+A・A |
| | 外式・轟斧 陰"死神" | →+B |
| | 外式・百合折り | 空中で←+B |
| 必 | 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| | 弐百拾弐式・琴月 陰 | →↘↓↙←+BorD |
| | 百弐拾七式・葵花 | ↓↙←+AorC(3回連続入力) |
| | 屑風 | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| | 百八式・闇払い | ↓↘→+AorC |
| | 参百拾壱式・爪櫛 | →↓↘+BorD |
| 超 | 禁千弐百拾壱式・八稚女 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 裏百八式・八酒杯 | ↓↙←↙↓↘→+AorC |

### マチュア

| | | |
|---|---|---|
| 投 | デスブロウ | 近距離で←or→+C |
| | バックラッシュ | 近距離で←or→+D |
| 特 | クリマトリー | →+B |
| 必 | デスロウ | ↓↙←+AorC(3回連続入力) |
| | メタルマサカー | ↓↙←+BorD |
| | デスペアー | ↓↘→+AorC |
| | ディーサイド | ←↙↓↘→+BorD |
| | サクラリッジ | →↓↘+AorC |
| | エボニーティアーズ | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 超 | ヘブンズゲイト | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| | ノクターナル ライツ | ↓↘→↓↘→+AorC |

### バイス

| | | |
|---|---|---|
| 投 | デスブロウ | 近距離で←or→+C |
| | バックラッシュ | 近距離で←or→+D |
| 特 | モンストロシティー | →+A |
| 必 | アウトレイジ | ↓↙←+BorD |
| | レイヴナス | 空中で↓↙←+BorD |
| | ゴアフェスト | 近距離で→↘↓↙←→+AorC |
| | ディーサイド | ←↙↓↘→+BorD |
| | ①ブラックンド | 近距離で←↙↓↘→+AorC |
| | ①メイヘム | ↓↙←+AorC |
| | →ミサンスロウプ | ①中に↓↘→+AorC |
| 超 | ネガティブゲイン | 近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD |
| | ウィザリング サーフェス | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | ダイイング・フィータス | ↓↘→↓↘→+BorD |

### ハイデルン

| | | |
|---|---|---|
| 投 | リードベルチャー | 近距離で←or→+C |
| | バックスタビング | 近距離で←or→+D |
| | クリティカルドライブ | 空中・近距離で↑以外+CorD |
| 特 | シュターナルナゲール | →+B |
| 必 | クロスカッター | ←タメ→+AorC |
| | ムーンスラッシャー | ↓タメ↑+AorC |
| | ネックローリング | ↓タメ↑+BorD |
| | ストームブリンガー | 近距離で→↘↓↙←+AorC |
| | キリングブリンガー | →↘↓↙←+BorD |
| 超 | ファイナルブリンガー | ↓↘→↓↘→+AorC |
| | ハイデルンエンド | ↓↙←↙↓↘→+BorD |

### タクマ・サカザキ

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 大外刈り | 近距離で←or→+C |
| | 一本背負い | 近距離で←or→+D |
| 特 | 鬼車 | →+A |
| | 瓦割り | →+B |
| 必 | 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| | 暫烈拳 | →←→+AorC |
| | 飛燕疾風脚 | ↙タメ→+BorD |
| | 翔乱脚 | →↘↓↙←+BorD |
| | 猛虎 無頼岩 | ↓↙←+AorC |
| 超 | 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| | 真・鬼神撃 | 近距離で↓↘→↓↘→+AorC |
| | 覇王至高拳 | →←↙↓↘→+AorC |

### 草薙 柴舟

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 燧鎚 | 近距離で←or→+C |
| | 一刹背負い投げ | 近距離で←or→+D |
| 特 | 外式・轟鎚 | →+A |
| | 外式・頭椎 | →+B |
| 必 | 百八式・闇払い | ↓↘→+AorC |
| | 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| | 四百弐拾七式・神懸 | →↘↓↙←+BorD |
| | 百拾式・鉈車 | →↓↘+BorD |
| | 七百弐拾式・炎重 | ↓↙←+AorC(2回連続入力) |
| 超 | 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| | 千百弐拾七式・都牟刈 | ↓↘→↓↘→+AorC |

# アメリカンスポーツチームの逆襲!!

## ヘビィ・D!

ボクサータイプのヘビィ・D! は拳のみで戦うキャラ。新超必殺技であるD・シャドーは、一定時間ヘビィ・D! の身体に残像が付き、必殺技がパワーアップする。相手をダウンさせた後に発動していくのがセオリーだ。強化される必殺技の中でも、特に打撃投げのダンシングビートが、ヒット後に追撃ができる状態で相手を浮かせられるようになる点に注目。ここからは強化弱ソウルフラワー→ジャンプDと追撃していこう。また、下段からの連続技に安定感があるのは相変わらずで、しゃがみB×2→しゃがみA→→＋A→D・クレイジーor強R・S・Dが基本。ジャンプBでのめくり攻撃をヒットさせた後は、しゃがみBの数を増やせばダメージアップも見込める。

強R・S・DやD・クレイジーを当てたあとにパワーゲージが余っているなら、すぐにD・シャドーを発動しよう。

## ラッキー・グローバー

バスケットボール選手のラッキーは長い手足を使ったリーチの長い攻撃が強力。ボールを斜め下方向に投げるデスダンクが空中で出せるようになり、けん制の厚みが増している。連続技面も強デスヒールがしゃがみB→近距離立ちBからつながりやすくなったため、使い勝手が向上。ヒット後は相手を受け身不能状態で地面にたたきつけられるので、起き攻めを仕掛けやすいのも利点だ。ただし、距離が離れるとカカト落とし部分が空振りするので注意しよう。さらにラッキーはガード崩し面でもパワーアップ。特殊技の→＋Bが中段判定になった上、打撃系超必殺技だったラッキードライバーがコマンド投げに変化。また座高が高いキャラには、小ジャンプ↓＋Aも中段になる。

ヘルバウンドは連続技に使える。弱はしゃがみB×2～3から、強は近距離立ちD→↓＋Bからつなごう。

## ブライアン・バトラー

アメリカンフットボールの選手であるブライアンは、その巨体を生かした豪快な攻撃が売り。新超必殺技のギャラクシーサイクロンは、突進タイプの超必殺技で飛び道具をかき消す効果がある。すさまじい勢いで突進するので、相手が飛び道具を確認してから出しても、反撃が間に合うほどだ。また攻撃発生が早く、しゃがみB×2→しゃがみAから連続技に組み込める点も大きい。ガードポイントがあるハイパータックルは、ヒット後に追撃ができるようになっている。弱ならガードされても反撃を受けにくいので、中間距離戦のけん制技として気軽に使えるのが強み。ヒット時は画面中央ならビックバンタックル、画面端ならギャラクシーサイクロンへつなごう。

ギャラクシーサイクロンの会得により、苦手だった飛び道具への対策ができた。これが逆襲の狼煙となるか!?

### ヘビィ・D!

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ストマックバスター | 近距離で←or→＋C |
| 投 | リバースストマックバスター | 近距離で←or→＋D |
| 特 | ロッククラッシュ | →＋A |
| 必 | R・S・D | ↓↘→＋AorC |
| 必 | ブラストアッパー | ↓↘→＋BorD |
| 必 | ソウルフラワー | ↓↙←＋BorD |
| 必 | シャドー | ↓↓＋AorC |
| 必 | ダッキングコンビネーション | ↓↙←＋AorC（2回連続入力） |
| 必 | ダンシングビート | 近距離で→↓↘＋AorC |
| 超 | D・クレイジー | ↓↙←↙↓↘→＋AorC |
| 超 | D・マグナム | ↓↘→↓↘→＋AorC（タメ可） |
| 超 | D・シャドー | ↓↘→↓↘→＋BorD |

### ラッキー・グローバー

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | ダンクバスター | 近距離で←or→＋C |
| 投 | ラッキークラッシュ | 近距離で←or→＋D |
| 特 | ダンク落とし | 空中で↓＋A |
| 特 | ラッキーキック | →＋B |
| 必 | デスバウンド | ↓↘→＋AorC |
| 必 | ラッキービジョン | ↓↘→＋BorD |
| 必 | サイクロンブレイク | ↓↙←＋BorD |
| 必 | デスダンク | ↓↙←＋AorC（空中可） |
| 必 | デスシュート | ↓↓＋AorBorCorD |
| 必 | デスヒール | →↓↘＋BorD |
| 超 | ヘルバウンド | ↓↘→↓↘→＋AorC |
| 超 | ラッキードライバー | 近距離で↓↘→↓↘→＋BorD |

### ブライアン・バトラー

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | アトミックドロップ | 近距離で←or→＋C |
| 投 | ロックバスター | 近距離で←or→＋D |
| 特 | バスタートマホーク | 空中で↓＋C |
| 必 | ブライアントルネード | ←↙↓↘→＋AorC |
| 必 | ハイパータックル | ←↙↓↘→＋BorD |
| 必 | スクリューボディプレス | 空中で↓↘→＋AorC |
| 必 | ①ブライアンハンマー | ↓↙←＋AorC |
| 必 | →②タイガードライバー | ①中に←↙↓↘→＋AorC |
| 必 | →サムライボム | ②中に↓↓＋AorC |
| 必 | →③ショルダーバックブリーカー | ②中に↓↓↓＋BorD |
| 必 | →バスター＆ボム | ③中に↓↘＋AorC |
| 必 | →④ダブルハンマー | ①中に↓↙←＋AorC |
| 必 | →DDT | ④中に↓↙←＋AorC |
| 必 | ロケットタックル | →↓↘＋BorD |
| 超 | ビックバンタックル | ↓↘→↓↘→＋BorD |
| 超 | アメリカンスーパーノヴァ | ↓↘→↓↘→＋AorC |
| 超 | ギャラクシーサイクロン | ↓↙←↙↓↘→＋AorC |

### 矢吹 真吾

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | 釟鉄 | 近距離で←or→＋C |
| 投 | 一刹背負い投げ 不完全 | 近距離で←or→＋D |
| 特 | 外式・轟斧 カッコだけ | →＋B |
| 必 | 百式・鬼焼き 未完成 | →↓↘＋AorC |
| 必 | 百拾四式・荒咬み 未完成 | ↓↘→＋A |
| 必 | 百拾五式・毒咬み 未完成 | ↓↘→＋C |
| 必 | 百壱式・朧車 未完成 | ↓↙←＋BorD |
| 必 | 真吾キック | ←↙↓↘→＋BorD |
| 必 | 真吾謹製 オレ式・月肘(?) | ↓↙←＋AorC |
| 必 | 真吾謹製 オレ式・鉞研ぎ | 近距離で→↓↘＋BorD |
| 超 | 外式・駆け鳳燐 | ↓↘→↓↘→＋AorC |
| 超 | バーニングSHINGO | ↓↙←↓↘→＋AorC |

### ルガール・バーンシュタイン

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投 | スコーピオンデスロック | 近距離で←or→＋C |
| 投 | スコーピオンブロウ | 近距離で←or→＋D |
| 特 | ダブルトマホーク | →＋B |
| 必 | 烈風拳 | ↓↘→＋AorC |
| 必 | カイザーウェイブ | →←↙↓↘→＋AorC（タメ可） |
| 必 | ジェノサイドカッター | →↓↘＋BorD |
| 必 | ダークバリア | ↓↘→＋BorD |
| 必 | ゴッドプレス | →↘↓↙←＋AorC |
| 超 | ギガンテックプレッシャー | →→↘↓↙←＋AorC |
| 超 | デッドエンドスクリーマー | ↓↘→↓↘→＋BorD |

## 極限堂のモードの選び方指南

モードによる一番大きな違いはパワーゲージを『ADVANCED』にするか『EXTRA』にするかだと思うけど、単純に考えた場合は、必殺技を多用するためゲージの溜まりやすい京や庵などは『ADVANCED』向けで、クラークや大門などの投げキャラは『EXTRA』向けといったところかな。しかし『EXTRA』で使えるクイック発動が研究されると、それを有効活用できるキャラが続々と出てきそうですね。

では緊急回避と避けを選ぶ基準はどうなるだろう？ 避けといえば避け攻撃だけど、これはキャラによってリーチに差が出るので、まずは使用キャラの避け攻撃が使いやすいか試したいところです。

移動タイプのダッシュとステップでは、使いやすさでダッシュに軍配が上がると思うけど、ステップを選んだときの歩く速度が1.3倍というのは魅力的で、間合い調整が重要となる上級者同士の対戦で地味に活きそうです。スペースが無いのでまとめちゃうと、とりあえず好きなようにやりましょう（笑）。

## 塞(サイ)

相手に状態異常を引き起こす邪視(↓↓+攻撃)が目立つ塞だが、通常技にも優秀なものが多いぞ。

### 基本戦術

リーチと判定に優れる立ちCや仆腿避勢廻拳(←+C)、でのけん制と対空、多段のジャンプC、めくり性能を持つジャンプB、突進力のあるC翻身双肘(↓↘→+C)で攻めよう。しゃがみBとCも下段でリーチがあるので、たまに交ぜよう。

ガードを崩すにはヒット時にA攻撃がつながる中段の→+Bと、投げを使おう。ゲージを三つ使うが、発眼(ABC同時押し)は複数の効果が付くぞ。

邪視はCで決めると相手のジャンプを防止する魚が空中から振ってくるぞ。

側宙仆腿(↓↙←+攻撃)は空中でも出せる中段攻撃。連係にたまに交ぜよう。

### 基本コンボ

① しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみA→B翻身双肘→特攻翻身双肘
② (画面端)しゃがみA→しゃがみB→←+C→立ちA→立ちB→特攻側宙仆腿(↓↙←+BC同時押し)

## 鼎二尉(カナエニイ)

投げに特化した技がそろう鼎二尉。連続技が少ないが、破壊力バツグンの投げで勝利をつかもう。

### 基本戦術

とにかく近付いて投げorコマンド投げのA螺旋四方投げ(↓↘→+A)を狙っていこう。前者はレバー入れで投げると少しダメージを与えつつ体勢を崩し、後者はしゃがみAを1発ガードさせた後の間合いから吸い込める。これと空中投げor対空投げの極楽鳥(↓↓+攻撃)orジャンプAの引きずり降ろしを狙っていこう。ジャンプA後は一瞬間を置いた空中投げと、ジャンプC、着地後の→+Cでのガードクラッシュ狙いがオススメだ。

まとわりつく場合は、めくりの狙えるジャンプB、ジャンプ↓+Cを使おう。ジャンプA(空振り)→着地投げも奇襲として使えるぞ。

前転受身(↘+C)は飛び道具を避けたり、ジャンプをくぐるのに使えるぞ。

ガード後有利になる→+Cは、A攻撃から連係として出していこう。

### 基本コンボ

① しゃがみA×1~3→立ちB
② [illegible]→[illegible]or(立ちA→→+C(画面端))

## 不律(フリッツ)

刀を使う不律は連続技がほとんど無い。ケズリとダッシュ投げでダメージを稼いでいこう。

### 基本戦術

刀を使ったB、C攻撃は威力が高くガードさせるだけで体力をケズれるが、スキが大きい。先端を当てるように出せば反撃を受けづらくなるので、間合いに注意して闘おう。中距離ではしゃがみB(→しゃがみC)のヒット確認連続技と、素早いダッシュからの投げを軸に、ヒット後追撃ができるジャンプBを交ぜて強引に攻めていこう。

ゲージは無敵のある移動技の特攻前駆or特攻後駆(↓↘→or↓↙←+BC同時押し)を緊急回避用に。一発狙い用の必殺切込刀法(ABC同時押し)に回そう。後者は貴重な唯一の攻撃系必殺技かつ威力が高い。3ゲージをためるまで粘るのもありだろう。

対空にはスキが大きいものの、早めに出す破天(←+B)が使える。

玉光(←+C)や遠距離立ちCは中段攻撃。しゃがみCを臭わせるとヒット率が上がるぞ。

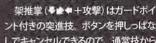
### 基本コンボ

① [illegible]立ちB(しゃがみB)→立ちC(しゃがみC)
② ([illegible])ジャンプBor攻性防禦→しゃがみA→必殺切込刀法

## マリリン・スー

素早い連係技が多いマリリン。空中からヒット&アウェイを心掛けて攻めていこう。

### 基本戦術

発生の早いジャンプAと、二段技のジャンプBを使い分けて攻め込んでいこう。後者はめくりを狙える上に攻性防禦に対しても強いのがうれしい。空中からの攻めにはアクセントに俯衝後掃腿(空中で↓+C)を交ぜてもいい。

架推掌(↓↙←+攻撃)はガードポイント付きの突進技。ボタンを押しっぱなしでキャンセルできるので、通常技から出して投げを狙っていこう。

高端脚(←+B)は対空に使える。中距離からの跳び込みに素早く出していこう。

立ちCは多段の中段攻撃。下段のしゃがみCと使い分けていこう。

### 基本コンボ

① しゃがみA→しゃがみB→立ちB→一二三掌(↓↘→+B→B→B)
② ([illegible])一二三掌(↓↘→+B)→掛掌(←+攻撃)→しゃがみA→しゃがみB→立ちB→架推掌

塞補足:画面端での←+C後は、立ちB→立ちC→しゃがみA→B翻身双肘→特攻側宙仆腿なども決まるぞ。マリリン補足:連続技①はゲージがあるなら特攻架推掌(↓↘→+BC同時押し)にしよう。また、画面端なら空中投げ後にしゃがみB→立ちBなどで追撃できるぞ。 不律補足:コンボ②はしゃがみB→しゃがみCを追撃に使えば難度が下がるぞ。

## アドラー

エレクトロゾルダートと似た技が多いアドラーは、地上のC攻撃がボタン押しっぱなしで変化するぞ。

### 基本戦術

ヒューブシュラウバ（→＋B）は軽く跳びつつソバットを繰り出す。ヒット後の状況は不利だが、けん制やジャンプ防止になる。持続、判定に優れるジャンプCは垂直ジャンプからけん制に使える。近距離立ち、遠距離立ち、しゃがみのCボタン押しっぱなしと、←＋Cで出せる中段攻撃は連係にたまに交ぜると効果的だ。

射程のある飛び道具のブリッツクーゲル（↓↘→＋攻撃）は、連係のアクセント程度にばら撒こう。主にスキと射程のバランスがいいBがオススメ。最終特別攻撃は、一定時間オプションを身にまとうブリッツガイスト。首尾良く発動させたら強気に二択を仕掛けていこう。

下段のしゃがみBは単発でヒット確認してから必殺技につなげられるぞ。

ブリッツガイスト（ABC同時押し）中は、投げをメインに二択を仕掛けよう。

### 基本コンボ

① しゃがみA×1～2→しゃがみB→Cフラクトリット（↓↙←+C）or 特殊フラクトリット（↓↙←+BC同時押し）

## 電光戦車

図体がデカイ代わりにスーパーアーマーを持っている電光戦車。独特の立ち回りを覚えよう。

### 基本戦術

電光戦車の特徴は、800までのダメージに耐えられるスーパーアーマー。2発以上くらう、もしくはダウン属性の攻撃は耐えられないので、近距離戦では早めの投げや打撃、ジャンプで離脱していこう。

遠距離ではA～Cで射程が伸びていくレーザー攻撃・エレクトロアウゲ（↓↘→＋攻撃）や、放物線軌道で跳んでいくBマイン（↓↙←＋攻撃）をばら撒いていこう。前者は発生が早く、後者は置いておけばジャンプを抑制できるぞ。相手にジャンプでまとわりつかれると逃げジャンプAや空中投げ、攻性防禦で対抗しよう。めくり攻撃は攻性防禦できないので注意。

エントラードゥン（↓↓＋攻撃）と発生の早いギャラルホルンにゲージを使っていこう。

ダッシュにはヒット時にダウンを奪える攻撃判定がある。距離が近いと反撃を受けるので注意。

### 基本コンボ

① しゃがみAorB→エレクトロアウゲ（→特攻エレクトロアウゲ）
② [illegible]→特攻エレクトロアウゲorギャラルホルン（ABC同時押し）

## ムラクモ

特殊な技が多いムラクモだが、スタンダードな闘いでOK。余裕ができたらいろいろ技を交ぜてみよう。

### 基本戦術

相手をすり抜けることができるダッシュは一定距離進むタイプで距離を詰めるのには使いにくいが、その分歩きが早いので間合い調整には困らない。

空対空に使えるジャンプA、めくりを狙えるジャンプBを主軸に歩き、飛び道具の電光弾（←タメ→＋攻撃）を交ぜて攻め込んでいこう。空中に跳んでから蹴りを繰り出す立ちCは中段攻撃。ヒット後は不利だが、めくりも狙えるので連係に交ぜていこう。ジャンプ中↓＋攻撃はワープする技。移動後ジャンプ状態のCを幻惑に使っていこう。

なお地上の投げスカリのスキが少ないので、地上投げ（空振り）～空中投げも狙いやすい。

徹甲斬（↓タメ↑＋攻撃）、特攻徹甲斬（↓タメ↑＋BC同時押し）は対空に使えるぞ。

電光地雷（↓↓＋攻撃）はコマンドを再入力すると起爆できる。スキあらば設置していこう。

### 基本コンボ

① しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC
② 徹甲斬→特攻徹甲斬

## 完全者

新キャラの完全者は飛び道具がメイン。うまくタメを作りつつ砲撃していこう。

### 基本戦術

完全者はジャンプが遅いので、自分から攻め込む場合は発生が遅めのランスネッツ（↓↙←＋攻撃）を出してから動いていこう。けん制をするならば射程の長いゲッターカノーネ（↓↘→＋攻撃）がオススメ。スキは大きめだが、BとCで斜め上に撃てるのでジャンプを抑制することが可能だ。相手を捕縛するグレイプニルは、ヒット時に追撃できるが使える場面は少ない。

攻撃ボタンを押しっぱなしにしてタメを作り、離して発動するシュテルンブレッヒャーはさまざまな技の後に仕込んでおこう。ジャンプ攻撃は、Aが斜め上、Bが横、Cが斜め下に判定が出る。相手の位置によって使い分けよう。

早めに出すしゃがみBは対空の要。攻性防禦にもある程度強いのがうれしい。

空中で出せるギャラルホルン（ABC同時押し）は対空つぶしや連続技に使えるぞ。

### 基本コンボ

① しゃがみA→立ちB→Aゲッターカノーネ→特攻ゲッターカノーネ
② （画面端）ジャンプA→ジャンプB→ギャラルホルン

**アカツキ事典** アドラー補足:遠いときの対空は立ちB、近いときは早めのAフラクトリット（↓↙←+A）を使おう。　ムラクモ補足:電光地雷は画面端で投げ～設置～打撃と投げの二択が簡単で強力だ。

# 気になるデータを完全網羅！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー ™ -両雄激突-

艦長補正やウェポンの適性などで変動する数値を一挙公開！ これらのデータを活かして、ユニット編成時の参考にしてほしい

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■稼働日：2007年10月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro

## 戦闘を有利に進めるデータ集

今回は、ついに判明した各補正の数値を公開。細かく設定された数値だが、上昇させれば間違いなく強い。うまく活用したい

### メカ・ウェポン・キャラの補正

メカとウェポンの間には、特に不得手なものはなく、◎、○の2種類だ。このとき、○は1.5%、◎は2.5%の数値がそれぞれ命中、クリティカル発生率に補正がかかる。

キャラとメカの組み合わせの場合、まれに不得手な組み合わせが存在する。原作でひどい目にあった組み合わせ（セイラとガンダムなど）や、対ニュータイプ用のメカであるEXAM搭載機とニュータイプ属性を持つキャラ同の相性など。◎、○の補正の数値はウェポンと同じで、さらに回避に同様の補正がかかる。また、△は-1.5%、▽は-2.5%のマイナス補正が各能力にかかる。

**メカ×ウェポンの補正**

| ◎ | ○ |
|---|---|
| ＋2.5% | ＋1.5% |

**メカ×キャラの補正**

| ◎ | ○ | △ | ▽ |
|---|---|---|---|
| ＋2.5% | ＋1.5% | －1.5% | －2.5% |

### 命中・回避・クリティカル発生率にかかる艦長補正

艦長補正は、命中、回避、クリティカル率に3段階レベルが存在する。これはそれぞれ↑で1%、↑↑で2%、↑↑↑で3%の補正がかかるようになっている。微々たるものとも思えるが、各特殊能力やカスタムカードと違い、その艦長を母艦に乗せておくだけで無条件ですべての攻撃や回避にわずかずつ補正がかかると思えば十分な効果だろう。

これらの補正を利用するとき、それぞれの目的に合わせてその補正に特化した艦長を選ぼう。コストの低い艦長を選べば、総コストを抑えた上で強化することができる。無理に高いコストの艦長を使うよりも良い場合もあるぞ。もちろん、コストに余裕があるなら高コストの艦長にしよう。

**艦長の補正**

| | ↑↑↑ | ↑↑ | ↑ |
|---|---|---|---|
| 命中 | 3% | 2% | 1% |
| 回避 | 3% | 2% | 1% |
| クリティカル | 3% | 2% | 1% |

主力メカに、相性の良いキャラとウェポンを付ければ……

艦長で頼りになる艦長でなおかつ命中の補正が……

## 三つの補正をあわせれば……？

上記のように、個々の補正は微々たるもののように思える。しかし、それぞれ、得意なメカや得意な武器、高い補正を持つ艦長と組み合わせることができれば、最大で8％の補正が付くことになる。これは、なかなか侮れない数値。さらに、特殊能力やカスタムの効果が絡めば、かなりの効果が期待できる。強いキャラであればより強く、能力がそこそこのパイロットでも、そのフォローができるため、非常にありがたい。

デッキを組むときには、主軸となるキャラに対して、徹底的に補正が重なるような組み合わせを考慮し、さらなる活躍をさせてやるといいだろう。

高コストメカと相性が良く、高い火力と命中率を発揮できる高コストのキャラがそれらを特に活用しやすい。だが、特定のキャラにこだわりを持ってプレイするなら、お気に入りのキャラの能力を最大限強化することで、十分な戦果を挙げることができるぞ。

特に、原作どおりの組み合わせのユニットを使いたいなら、各種補正を最大限活用して、そのキャラを強化してやろう。

**GCB作戦書** オススメのキャラは?:連邦の主力メカといえば、【ガンダム試作1号機フルバーニアン】、ジオンの主力メカといえば【ガーベラ・テトラ】。ほかに強いパイロットがいたとしても、これらと相性の良い【コウ・ウラキ】、【シーマ・ガラハウ】はかなり侮れない存在。補正を最大限に活用すれば、より高コストのキャラとも十分に渡り合えるはずだ。

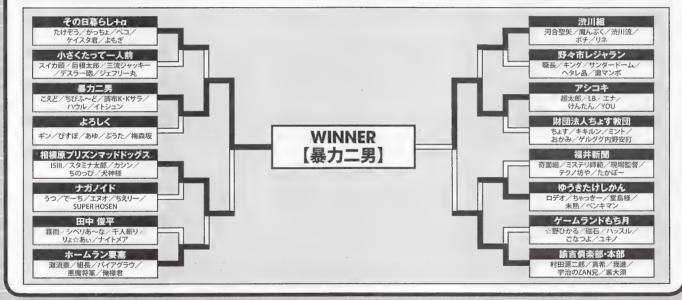
©SEGA

# ついに新作発表!
# 来るべき日に向けて精進!!

**AOUショーにて待望の新作『VF5 R』が発表された！　しかも新キャラ2名のうち一人は、あの相撲!?　これには某親方も大盛り上がり必至！　続報は入手次第お届けするので、お楽しみに!!**

## EVENT
### バチャっ子のモチベ、ユキニモマケズ!?
## VFRカップ戦「いしかわレジャラン杯」リポート

2008年最初のカップ戦となる「いしかわレジャラン杯」が、1月13日（日）、レジャーランド藤江新館にて29チーム集め盛大に開催された。実は大会前日から未明にかけ、この地域一帯を大雪が襲うというアクシデントが発生、「フーミン」ら一部のチームがキャンセルを余儀なくされるなど、多大な影響を及ぼした。そんな波乱含みの大会に拍車をかけるかのごとく、大本命【暴力二男】が、開始直後【諭吉倶楽部・本部】に敗れるブリザードスタート!?

その後は地元組と遠征組がちょうど半々となり、各ブロックで充実度高めの攻防が展開され、それを成人式帰りのギャラリーが見守るという不思議な空間が形成された（笑）。決勝トーナメントもその流れで推移し、気が付けば【暴力二男】と【アシコキ】という今期4度目となる東西対決（？）のファイナルへ。ただし、ロコツな編成で固めたチーム力はいかんともし難く、結局、初戦以降は一度も大将を出さなかった【暴力二男】の圧勝劇で幕を閉じた。

ちび太でっす☆今月紹介するお店は、山口県の「カッタの湯」さんです。皆さんご存じと思いますが、先日VFRカップ戦が開催された場所です。

お店の特徴は、まず非常に広い！　そして宿泊可能＆温泉があるので（逆かな？）、ゆったりのんびりできます！　地域で開店が最も早く、最も遅く閉店ということで、温泉に浸かって心身リフレッシュしつつ、がっつりとバーチャ……なんてことも可能。友達を誘って、身内でワイワイいいながらバーチャ＆バケーションなどはいかがでしょうか？　お店の住所は山口県宇部市海南町1675。皆さんもぜひ訪れて、温泉バーチャをエンジョイしてください!!

こちらは外観。まさにレジャー施設かスーパー銭湯か、といった感じ。

大会の模様（カップ戦）。これだけ人が入っていて、なおスペースがあるとか、うらやまし過ぎる（笑）。

EVENT

## アルカディア＆セガPresents
# 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」1月の結果

おかげさまで、アルカディア＆セガの組み手イベントも一周年！　この1年、参加してくださったプレイヤーの皆さん、ありがとうございました!!

さて、今回は1月の浜松＆大阪の模様をお伝え。2008年の開幕は、静岡のVF有名人(!?)「五郎弐千歳」や「ムッキー晶」の地元である浜松から。会場には、地元以外に東京や長野方面から遠征のプレイヤーが来場し、野試合などで盛り上がっていたぞ。中には、当日のためにわざわざプロレスマスクを用意してくれたプレイヤーの姿も。

続く大阪会場では、多数の組み手参加者、ギャラリーのほかに、なぜか「ホームステイアキラ」や「ふ～ど」などの姿があり、超満員御礼状態。

参加プレイヤー層もバリエーションに富んでおり、東京や名古屋方面からの遠征組に加え、女性やジュニア、はたまた『VF5 Ver.B』からバーチャを始めたプレイヤー（しかも勝利！）など、大阪の懐の深さを感じさせるイベントだったぞ。

名門（ただし過去形）【静岡茶会】を生んだ静岡、さすがにバーチャ好きプレイヤーが多かった！

大阪も、有名プレイヤーを多数輩出した土地。12歳のプレイヤーに敗れた「ちび太」は苦笑い……。

■勝者コメント（浜松会場）

| リングネーム | キャラ | コメント |
|---|---|---|
| うーたん | サラ | 今日のちび太さんは直線的な攻めが多かった気がしたので、避けてからに集中しました。 |
| ぱく | ブレイズ | まぐれで勝ってしまいました。ごめんなさい。 |
| 安全パイ | パイ | かっちゃったよ～ |

■勝者コメント（大阪会場）

| リングネーム | キャラ | コメント |
|---|---|---|
| じぇふりっこ | ブラッド | いつも山名さんに鍛えてもらってよかったです。 |
| ザコ隊長彡［弱腕］ | カゲ | ちび太、また勝つからな！ |
| 弐代目セクシー | アキラ | 勝っちゃった！　まさに!!圧倒的 |
| たね☆彡 | アキラ | 楽しかったです☆ |
| らい☆かん【紅鬼】 | ラウ | がんばりました |

■WINNERS～今月の勝者たち～

うーたん

ぱく

安全パイ

じぇふりっこ

ザコ隊長彡［弱腕］

弐代目セクシー

たね☆彡

らい☆かん【紅鬼】

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

EVENT INFO　『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

EVENT

## 各種イベントに加えて、あの強豪プレイヤーがゲスト参戦!?
# バーチャファイター5 圧倒的ツアー2008続報

前号で紹介した、ファン感謝祭イベント「圧倒的ツアー 2008」の続報をお届けしよう。

イベント内容は、優勝者に戦績プレートが付与される「ランダムタッグバトル」、特別称号が与えられる「キッズレディーストーナメント」、おなじく特別称号付与の「圧倒的バトルトーナメント」の各種大会に加え、リアルビンゴフェスタやクイズ大会、スタープレイヤー（ゲスト）による組み手など、内容盛りだくさん！　スタープレイヤーには、ご存じ「ちび太」、全一レイ「ふ～みん」、そして「ふ～ど」、「こえど」が決定しているぞ!!

■圧倒的ツアー 2008スケジュール

| 日程 | 会場 | ゲストスタープレイヤー |
|---|---|---|
| 3月1日(土)～3月2日(日) | セガワールド布施 | ちび太<br>ふ～ど |
| 3月8日(土)～3月9日(日) | 天神ギーゴ | ちび太<br>こえど |
| 3月15日(土)～3月16日(日) | クラブセガ金山 | ちび太<br>ふ～ど |
| 3月22日(土)～3月23日(日) | セガワールドセッツウイングス | ちび太<br>ふ～みん |
| 3月29日(土)～3月30日(日) | ハイテクランドセガ渋谷 | ちび太<br>ふ～みん |

GUEST STAR PLAYERS

“バーチャ神”
「ちび太」

“神龍”
「ふ～みん」

“天龍”
「ふ～ど」

業界最強(!?)の男
「こえど」

EVENT INFO　詳細は『VF5』オフィシャルサイトでチェック!!　http://www.virtuafighter.jp/

※前号の訂正：アルカディア3月号（No.94）P127におきまして、「バーチャファイター 5 圧倒的ツアー 2008」3月22日～23日の宮城会場が「クラブ セガ仙台」と掲載されていましたが、「セガワールド セッツウィングス」へと変更になりました。ご来場の際はお間違えの無いよう、ご注意ください。

バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

beatmania IIDX ＋DanceDanceRevolution＋
GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は、先日開催されたAOU2008のコナミブースレポートを始め、本誌には久し振りの登場となるSanaさんのインタビュー。そして家庭用『IIDX 14 GOLD』など情報盛りだくさんでお届けするぞ！

# AOUショー出展作 BEMANI特集！

# jubeat



BEMANIシリーズ最新作ということで、広いスペースを使って出展されていた『jubeat（ユビート）』。流れてくる曲のリズムに合わせて4×4で並んだ計16個のパネルが光るので、それをタイミング良くタッチしていくゲームだ。直感的にプレイできるので、BEMANIシリーズを遊んだことがなくても大丈夫。ついつい体でリズムをとってしまうので、だれでも簡単に曲に乗りながらゲームを楽しめるぞ。筐体はキューブ型の斬新なデザインで、サイバーなイメージ。当日の収録曲はJ-POPが中心で、オリジナル楽曲は2曲収録されていたぞ。稼働時期はまだ未定だが、期待して待っていよう！

ズラリと並んだBEMANIシリーズの最新作。稼働を前にいち早くプレイしようと、どれも長蛇の列ができていたのだ。

ショーにはギタドラシリーズとポップンの新作も出展されており、こちらも『jubeat』に引けを取らない人気振りだったぞ。

『GuitarFreaksV5』と『DrumManiaV5』は、"Rock to Infinity"というサブタイトルが付いており、今回も楽曲はロック全開といったところ。また、新曲はもちろん新要素もお見え。残念ながら当日は新曲のクリップは開発中のものが多かったが、こちらは製品版まで楽しみにしておこう。

3月稼働予定と稼働を間近に控えた『pop'n music 16 PARTY♪』は、AOUスペシャルバージョンで出展されていた。で出展されていた。ポップンシリーズ10周年に相応しい、とっても楽しい作品に仕上がっていたぞ！

BATTLE MODEは今作も搭載！ ところが、楽曲の横に表示されているこれって……アイテム!?

何やら特殊なアイテムの購入画面のようだが、この新要素はどんな遊び方が可能なのだろうか……？

版権曲を始め、オリジナル曲も今回は今まで増してさらにバラエティ豊かなラインナップがそろっているぞ。

あなたの知らないSanaが居る……？

# Sana-molle Interview

## どんな気分のときにもSana-molle

**心地よく透明感のある歌声が魅力的な、癒しの歌姫Sanaさん。今回はリリース直前となる2枚組の大ボリュームアルバム「Sana-molle Collection」についてお話をうかがったぞ。**

Sana

BEMANIシリーズで数多くの楽曲を歌っているOLシンガーで、話すとおちゃめで笑顔がとてもステキなお姉さん。

――Sanaさんとしては久し振りとなるリリースが、何と2枚組のアルバムなのですが、この制作経緯はどういったものだったんでしょう？

**Sana**　最初は私のベストを出そうかっていう話があったんですけれど、自分の中ではベストアルバムを出すのはちょっと早いなって思っていたんです。そこで、今までのアルバムに収録していない曲を中心に構成して、さらに新曲を入れて2枚組で出そうという話になって今の形になりました。

――なるほど。確かに今までのアルバムに収録されていない曲ということで、曲のジャンルを見てもかなり幅広いですね。

**Sana**　まとまりが無いと言いますか（笑）。でも、マスタリングが終了した後全曲を聴き返すと、いろいろな作家さんの曲を歌わせていただいたので、その時々のエピソードや思い出が甦ってきたりして。いろいろ振り返っていたら、我ながらちょっとジーンときちゃいました（笑）。このアルバムはベストではないんですけど、それに近いような作りになっていると思います。

――収録曲の中でも、特に聞いてほしいという曲はどれでしょう？

**Sana**　私の歴史みたいなものでもあるので、やっぱり全部聞いてほしいなって思うんですけれど、あえて選ぶなら「虹をみたかい？」と「Miracle Halloween」かな。BEMANIシリーズの中で選ぶなら、やっぱり「サナ・モレッテ・ネ・エンテ」は聞いてほしいですね。この曲って単純にノリやすい小気味いい曲で、ラテンのリズムが小気味よくて、海外ユーザーからもウケが良かったので。ちなみにアルバムのタイトル「Sana-molle Collection」というタイトルもこの曲から来てるんですよ。あとは「Papayapa Bossa」。これは家庭用『beatmania』で初めて歌った曲で思い出深いので、これも聞いてほしいですね。

――新曲についてはいかがでしょう？

**Sana**　「タンバリンビーツ」は男性のラップが入っていて、すごい楽しいパーティーチューンになっているんですよ。

――Sanaさんとしてはラップが入っている曲というのは？

**Sana**　初めてですね。聞くととても楽しくなれる曲になっているので、元気になれるんです。HIRO元総長と制作した「White Wind」は、コナミスタイル冬のキャンペーンソングということでコナミスタイルで視聴できますけど、ほかでの露出が今のところないので、じっくり聞けるのはアルバムだけですね。

――なるほど。ところで、このアルバムに収録されている楽曲はすべて新録なんですか？

**Sana**　いえ、新録は新曲だけですね。ほかの曲は当時の音源のままなので、歌声も収録当時のままなんです。なので、いろんなタイプの曲が入っているのはもちろんですけど、収録した当時の私の歌い方も楽しめるんじゃないかなと思います（笑）。

――ジャケットはshioさんの描き下ろしということで、暖かみのあるジャケットになりましたね。

**Sana**　「pop'n music Artist Collection 新谷さなえ」のときにもshioさんに描いていただいたので、今回もお願いしました。お忙しい中快諾してくださって、とてもうれしかったです。打ち合わせのときに、いろんな曲があるのでどうしていいか分からなくなっちゃって、shioさんに「やりたい放題やってください」ってお願いしちゃいました（笑）。とてもステキなジャケットになって本当にうれしいです。

――では、最後に、読者の皆さまに一言をお願いします。

**Sana**　おもちゃ箱みたいにいろいろな曲が入っているので、どんな気持ちのときにも飽きずに聞いてもらえるんじゃないかなって思います。最近はポップンシリーズで歌わせていただくことが多いですが、ポップンは私にとっていろんな役柄を演じられるステージなんです。だから、それこそ小さい子供の私から等身大の私にもなれる。そんな楽しい場所です。だから最近ポップンで私を知ってくださった方がいらっしゃいましたら、このアルバムを聞いてもらって、そんな私がいる場所へ……「こっちへおいでよ」と（笑）。

（2月12日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

**Sana-molle Collection**
2008.3.7　On sale（コナミスタイル専売）
CD2枚組　2,600円（税込2,730円）

# PS2に黄金旋風!!

**黄金に光り輝くビジュアルと、ハイテンションなサウンドが凝縮された『IIDX 14 GOLD』がいよいよPS2に上陸!**

本作では、前作好評を博した「アーティストコラボ企画」がさらにパワーアップ！ beatnation Recordsの面々が、それぞれBEMANIアーティストとタッグを組んで楽曲を制作。合計6曲のコラボ楽曲が収録されるぞ！ ほかにもシリーズ初参加アーティストによるPS2版新曲があり、総収録曲数は90曲以上。また、これからIIDXシリーズを始める人にも安心なチュートリアルも搭載。そして、1万人を超えるアーケード版のプレイヤースコアも収録という充実の内容だ！

昨年夏開催された「beatnation summit -beatmania IIDX premium Live-」が収録されたDVDや、GOLI描き下ろしの特製ボックスが付いた特別版はコナミスタイル限定販売だ。右の2アイテムとセットで購入するとお得になるぞ。

本作を代表する楽曲はやはりこの「GOLD RUSH」ではないだろうか。さぁみんなも部屋で叫ぼう!「ツーディーエックスゴォォォルド!」

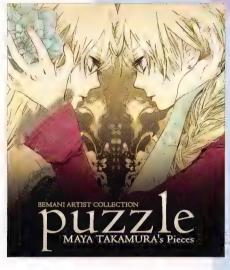
**beatmania IIDX 14 GOLD**
2008.5.29 On Sale
対応ハード:PlayStation2
価格:6,952円(税込み7,300円)

## コラボレーション楽曲発表!!

発売の発表とともに明らかになったコラボレーション楽曲が下の2曲。kors kと猫叉Masterとの楽曲は、ジャンル名から察するとかなりアゲアゲな曲？ The Plastic Ambitionは、DJ Yoshitakaとjunのコラボレーションユニット。SHINING RAVEというジャンル名からすると、こちらもアップテンポな曲になりそうだ。

**SHINING RAVE「Guilt & Love」**
／The Plastic Ambition (jun & DJ YOSHITAKA)
**FULL ON「Chain of pain」**
／kors k VS 猫叉Master+

## MAYA画集、同時発売！

## BEMANI ARTIST COLLECTION『puzzle　MAYA TAKAMURA's Pieces』

**BEMANI ARTIST COLLECTION『puzzle　MAYA TAKAMURA's Pieces』**
2008.5.29 On Sale
価格：4,700円(税込4,935円)
※コナミスタイル限定販売

IIDXシリーズのデザイナーとして活躍しているMAYAが、これまで手掛けてきたイラストをはじめ、ここで初公開となる未発表イラストや新規イラストをまとめた画集（全256ページ）を発売！ さらに、同梱されるヴィジュアルクリップDVDには、彼女が手掛けてきたヴィジュアルクリップ（15曲以上）もぎっしり収録されているぞ!!

## L.E.D.アルバムついに発売決定！

## beatnation Records「電人K」/L.E.D.

beatnation RecordsからL.E.D.のアルバムが何と2枚組で発売されることが決定した！ 氏の手掛けてきた激しく熱いサウンドが凝縮され、彼の魅力を余すところ無くたん能できるアルバムになるに違いない！ L.E.D.ファンは要チェック!!
※コナミスタイル限定販売

## BEMANI ニュースヘッドライン

**白鳥 音乃**
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！ 気になったらブログもチェックしてくださいね。

### 『ギタドラV4』サントラ&『THE GITADO LIVE』DVD発売！

『V4』のサントラとギタドライブの様子を収録したDVDが2月22日に同時発売！「GuitarFreaksV4 & DrumManiaV4　Rock×Rock Original Soundtracks」は オリジナル、アレンジ曲を含めて約70曲が入った2枚組です。ライブDVDとセットで買うとお得になります！ 「THE GITADO LIVE BEMANI 10th Anniversary memorial event」DVDはファンなら見逃せないはず。ライブ当日は、最前列、スタンドのど真ん中、2階などなど、何台ものカメラによって撮影されました！ つまり、あのライブの興奮と感動がまるっとおさめられているわけです♪ 私も一足お先にたん能し、体が震えました！ そしてそして、バックステージ映像などのファンにはたまらない特典映像も満載です！

GuitarFreaksV4 & DrumManiaV4 Rock× Rock Original Soundtracks
価格：4,700円(税込4,935円)

「THE GITADO LIVE BEMANI 10th Anniversary memorial event」DVD
価格：4,700円(税込4,935円)

音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

## IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

### ☆新曲が初登場首位！ 上位争いは大揺れに!!

| 順位 | 曲名 | アーティスト | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1st | Ristaccia | Zektbach | 【107.3pts.】 |
| 2nd | 零 -ZERO- | TËЯRA | 【101.7pts.】 |
| 3rd | Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ | Zektbach | 【79.1pts.】 |
| 4th | Apocalypse ~dirge of swans~ | Zektbach | 【45.2pts.】 |
| 5th | Dazzlin' Darlin | HHH | 【42.4pts.】 |
| 6th | EDEN | TËЯRA | 【39.5pts.】 |
| 7th | Anisakis -somatic mutation type"Forza"- | 朱雀 | 【36.7pts.】 |
| 8th | エコ爺 | Y&Co. | 【33.9pts.】 |
| 9th | DoLL | TËЯRA | 【28.2pts.】 |
| 10th | scar in the earth | 猫叉Master | 【26.6pts.】 |

**1st**
**Ristaccia**
Zektbach
107.3pts.

いよいよ『DJ TROOPERS』曲もランキングに参戦となり、その第一回から首位に「Ristaccia」が見事ランクイン！ ほかの新曲も上位争いに加わっており、新旧曲の激突が早くも始まっている。今後のランキングの動向が、非常に楽しみになってきた！

**投票者の声**
[illegible]ビーもスバラシイ!!(福井県 [illegible]さん)
／Zektbach様もMAYA様も神です!! [illegible]

## GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

### ☆「月光蝶」独走状態？ 半年連続首位達成！

| 順位 | 曲名 | アーティスト | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1st | 月光蝶 | あさき | 【236.1pts.】 |
| 2nd | ヒマワリ | RIYU from BeForU | 【180.6pts.】 |
| 3rd | 極東史記 | あさき | 【111.1pts.】 |
| 4th | この子の七つのお祝いに | あさき | 【69.4pts.】 |
| 5th | Concertino in Blue | 佐々木博史 | 【41.7pts.】 |
| 6th | MODEL FT2 | Mutsuhiko Izumi | 【34.7pts.】 |
| 7th | しっぽのロック | 板橋ギャング | 【27.8pts.】 |
| 8th | over there | vox | 【26.0pts.】 |
| 9th | MODEL DD8 | Mutsuhiko Izumi feat. Marty Friedman | 【24.3pts.】 |
| 10th | Timepiece phaseII | 佐々木博史 | 【20.8pts.】 |

**1st**
**月光蝶** あさき
236.1pts.

今月も「月光蝶」が首位を獲得し、6ヶ月連続首位となった。だが、昨年末からメンバー脱退で揺れるBeForUへの励ましの声とともに「ヒマワリ」への票数が激増し、根強いファンの存在を再確認！首位の独走を止められるのは、やはりこの曲のみ!?

**投票者の声**
[illegible]

## IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

### ☆セリカ連続首位！ 緋浮美も急浮上!?

| 順位 | キャラクター | ポイント |
|---|---|---|
| 1st | セリカ | 【128.0pts.】 |
| 2nd | 緋浮美 | 【122.0pts.】 |
| 3rd | ツガル | 【103.7pts.】 |
| 4th | エリカ | 【91.pts.】 |
| 5th | 彩葉 | 【73.2pts.】 |
| 6th | 鉄火 | 【70.1pts.】 |
| 7th | 夏天 | 【67.1pts.】 |
| 8th | 士朗 | 【48.8pts.】 |
| 9th | セム | 【47.0pts.】 |
| 10th | ニクス | 【44.5pts.】 |

**1st**
**セリカ**
128.0pts.

新曲での着せ替え（？）出演も確認されたセリカが、今月も首位を獲得。しかし2位に浮上した緋浮美との票差は、本当にわずか！圧倒的カリスマを誇るお姉様が、また首位に返り咲く可能性も!?反面、妹の彩葉はやや低空飛行気味？

**投票者の声**
「REMINISCENCE」では大人っぽくて[illegible]

## KONAMI ♪MUSIC 月間ダウンロードランキング

| 順位 | 曲名 | アーティスト（収録） |
|---|---|---|
| 1st | RËVOLUTIΦN | TËЯRA(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock) |
| 2nd | 凛として咲く花の如く | 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE) |
| 3rd | 極東史記 | あさき(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock) |
| 4th | 桃花恋情 | TËЯRA(pop'n music 15 ADVENTURE) |
| 5th | つばめ | あさき(pop'n music 15 ADVENTURE) |
| 6th | ヒマワリ | 小坂りゆ(BeForU) |
| 7th | 華爛漫 -Flowers- | TËЯRA(DanceDanceRevolution SuperNOVA) |
| 8th | R#1 | colors(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock) |
| 9th | THE DEEP STRIKER | L.E.D.-G (beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS) |
| 10th | 走馬灯-The Last Song- | TAKA(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS) |

### フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

[illegible]

[illegible]

はじめまして、DDRチームのhasiと申します。仕事の帰りに、ゲームセンターへ立ち寄ることが多いのですが、最近そのゲームセンターが店じまいをしてしまい悲しいです。今回はそれにちなんだお話です。

私の高校時代（1991年）は格ゲー黎明期。ゲーセンにはかなりお世話になりました。中でも忘れられない出来事があります。

そのころの私は10km離れた都市部にある学習塾に通っておりました。勉強嫌いの私がなぜ塾に行っていたかと申しますと、住んでいる田舎にはゲーセンが無かったので、ゲームをやりたいばかりにわざわざ都市部にある塾を選んだのです。帰りに立ち寄るゲーセンは自分にとって唯一の楽しみと呼べる娯楽でした。

そんなある日のことです。試験勉強でつい帰りが遅くなり、気が付けば外は真っ暗闇で雪がちらついていました。塾から電話をして親の迎えを待てば良かったのですが、当時は血気盛んなお年ごろ。ゲームをやりたい一心の私は降り積る雪を無視し自転車にまたがりました。しかしすでに外の気温は氷点下。手はかじかんで動かすこともままなりません。雪はさらにひどくなります。もちろん、当時は携帯電話などという便利な物は無かったので、迎えに来てくれるよう家に連絡を取る事もできません。そして不幸とは続くもの。雪のせいで自転車のチェーンが外れてしまったのです。しかもギアには雪が付着して固く凍りついてるため、チェーンを掛け直す事もできません。

しばらくどうしようかと途方に暮れ、自転車を引きずりながら歩いていると、いつものゲーセンが目に付きました。理由を話すと店員のオジサンが奥から沸騰したヤカンを持ってきて、チェーンにお湯をかけて氷を溶かしてくれました。まったく人通りの無い暗い田舎の道での出来事です。私はお礼を言うとそのゲーセンを後にしました。もらったお湯が効いたのか、チェーンは外れる事なく無事帰宅できました。

日を改めてお礼を言いに行ったのですが、親切なオジサンは既におりませんでした。そのゲーセンも数年前には無くなりましたが、当時のことは私の忘れられないゲーセンへの思い出となって、今も記憶の片隅に残っております。

次回はサウンドのTAGさんです。
それでは。

hasi

次回は TAG さんが登場！

## キャラクターランキング TOP3

セリカ
「ひな祭り～……アレ? え、昔やった? ウソー」

ヒフミ
「あ～ココの生八ツ橋って最高やわ～……アッ!? ほ、ほほ」

津軽
「ぐすっ……。う、うぇ～～ん。……嬉しい～」

## キャラクター説明

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『ジルチ』
コック見習い。料理が得意なモヒカンマン

『ケイナ』
パソコンジャンキー。財閥の出身

『識』
ゲームセンターの店長。
一児の父。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。
ケイナの上司。

# IIDXイラストギャラリー

当コーナーではイラストを大募集！　皆さんの投稿イラストでDJたちの生活を彩ってはいかがでしょうか。投稿イラストにはDJたちのやりとりが見られるので、意外な一面を知ることも。奮ってご応募を。

（新潟県　まつ姉さん）

「よっと！　ほな、今日も頑張るえ～♪　久しぶりに回す回す！　今日はウチが主役や～」

（愛知県　環かゆりさん）

「ほほほ、彩葉さん。まだまだ私の出番でしてよ？」

「えぇ～。家庭用での出番はまだ先やろ～？」

（大阪府　いいのかコレ?!さん）

「フフフ、刃物を持たせたら右に出るもの無しだ！　いくぜ！」

「あ、あ、士朗、塩入れすぎ……。（ハラハラ）」

「おっと。そっか、こっちだな！　いくぜ！」

「え!?　砂糖入れすぎだって！　あ、あぁ～？」

（広島県　オキノさん）

「(バーン) うぉぉッ！　ソコだッ！　てぇいッ！（バンバンッ)」

「(バッ！　ゴロゴロ～) アメーんだよッ！　ウラぁ～！（バンッ)」

「イタタッ！　家の中でBB弾打つな！（ビシッビシッ)」

（千葉県　卯月マクラさん）

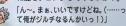
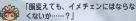
「あ～。追い出されてしまったッス～。腹減ったな～。
……誰か一人は食わせてくれるッスかね～？（グーきゅるる)」

（福岡県　15さん）

「なぁ、バンドのイメチェンのために服をチェンジしてみないか？」

「ん～。まぁ、いいですけどね。（……って俺がジルチなるんかいっ！)」

「服変えても、イメチェンにはならなくないか……？」

（埼玉県　紫姫さん）

「……桃の節句？」

「母さんのだ。もう、着れるぐらいになったな」

「……。……母様の？」

「あぁ。そっくりだよ理々奈……」

（福岡県　モモノアズキさん）

「かつては……貴方を師と仰いだ。なぜだ隊長！　なぜ奴に加担する！」

「（誰、だ……オマエは誰だ。頭が……うぅ）消えろォ、東側の犬がッ！」

「ヒューズッ！……ならば、もう師とは思わんッ！（キンッ)」

（福岡県　皐月トミィさん）

「くぅっ……！（あと……あと少し。もって私の身体。あの人のために……)」

「エリュシア様……もうお休み下さい。月も姿を隠しております」

「えぇ……そうね。ニルス（……シャル。お願い。今は来ないで……)」

## イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26係
メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

# DJ NUMBERS

ツガルです。生徒会長……やっています。

華錬学園中等科1-B出席番号41番、菱宮 津軽「ヒシミヤ ツガル」です。中等科の生徒会長を務めさせていただいております。なぜ1年生で生徒会長……。あまり公言したく無いのですが、祖父が中心となって経営しております「菱宮コンツェルン」が学園の一番の出資者ということ……が一番の理由だと思います。学園側から、指名されていつの間にやら、生徒会長という重要な役目に任命されてしまいました。入学してからすぐにそんな形になってしまったので……学園では私を知らない人はあまりいません。珍しい変わったものを見るかのように見られます。そんな生意気に見える一年生なので、学校の友達……はあまりいないです。と、いうよりいませんでした。シアちゃんや、……アイツに会うまでは。

副会長……は、元生徒会長だった人で当然3年生です。ほかの係の人たちも皆さんが上級生です。生徒会の仕事は、副会長がすべてを取りまとめ、私は皆さんの活動の報告を聞くだけです。……ただのお飾りなんです、私。上級生たちみたいにうまく仕事もこなせないし、全校集会でも発表するのは、当然、副会長です。壇上で横にちょこんと座っているのが私です。……クラスのみんなからどう思われているかだって分かっています。「特別扱いの子」、「すかしたお嬢さま」そして……「菱宮の娘」。私がどんなに話しかけても、笑いかけても、みんなは仮面をかぶるんです。「愛想笑い」の仮面。「菱宮」という変えられない現実。クラスのみんなにどうしても一歩距離を置かれてしまうんです。落ち込む毎日でした。

本当の私なんてだれも見てはくれないし。全部偽られた笑顔に見えるもの。「菱宮」の娘として、生徒会長として、いつも見られている。失敗する事なんて許されない。「家名を汚すような事はするな。そう生まれた時から教え込まれてきた。」そうすることが当たり前だし、「菱宮」に生まれた時から私の人生も決められていた。でも……自分で未来を決められたらどんなに楽だろうって思う……。そう。あの叔父様のように自分で……。

華錬学園に入学してその思いはだんだん強くなってしまった。しょうがないじゃない。私、まだ13歳だよ。遊びたいし、友達だって欲しい。クラスの娘たちみたいに、みんなで楽しくおしゃべりしたいの！　でも、できない。だれも見てくれない。本当の私なんて。そう思っていた……。だから、違う私になりたかった。でも、なれない。そんなふうに毎日が重く思えていたの……。でも――

ある日のホームルーム。私はやっぱり先生に言われて教卓にいる。クラス委員長はほかにいるのに、なんで私なのよ……。みんな、仮面を被って見える。いつものように。だから……私は酷く気分が悪くなって……一人の男子にあたったの……。いつも寝てばかりいる男の子。授業中だって寝ているの。うらやましいったらないわ！　少しはこっちの身にもなりなさいよね！（今思えば……何でアイツだったんだろ……クス）

「そこの馬鹿！　起きなさい！」

初めて、そう。初めて私、クラスの人に怒鳴ったんだ ――

アイツって本当によく寝るわよねぇ……。（私も寝たいよ……ふぁ）

## ～二人の出会い編（識のゲーセン）～

は～。ったく「馬鹿」呼ばわりしやがってあのカタブツ会長。ゲーセンでウサ晴らしでもしていくか～（ウィーン）アレッ？　何か識さんもめてるな……。

いや、そう言ってもね。ホラウチもほかの子にしめしが付かないし……。

だから～。アタシが保護者だからいいじゃない。ネッ？

あ、い、いえ。私もう帰りますから。す、すすすみません。

識くん。お願いこの子ちょっとワケありなのよ……。

いや……「くん」って。（カァ）仕方ないな～。ちょっとだけですよ。

さすが店長！・話がわかるわぁ。良いって津軽ちゃん♪

ご、ごめんなさい。私の年だと18時までですよね。ゲームセンター（ペコリ）。

うーん。ナイアさんのメル友じゃしょーが無いけど……ちょっとだけだよ？

ありがとう！　店長さん！　もうちょっとだけ遊んだら帰ります♪

はいはい。あ、俺はここの店長やってる「識」っていうの。お嬢さんは？

あ、私は菱……、えっとツガルっていいます！　よ、よよ、よろしくです！（ニコッ）

（げッ！？）

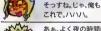
（ア……アレは、せ、生徒会長か？　なんだあのハデハデなカッコは。やべ……フードフードっと）ズラかろ。

あ、ダルマ君。今日も来たんだ？

!?　あ、こ、こんちゃーッス（クルッ）。

そういやダルマ君。キミも年齢的に今の時間帯はもう駄目だよ？

へ？　あ、あー。ハハハそっすね。じゃ、俺もこれで。ハハハ。

？　店長さんその子は？　知り合いのお客さん？

あぁ。よく夜の時間に知らないうちに忍び込んで遊んでる子ですよ。ダルマ君。

ダルマ君？　ふーんそうなんだー。あ、ちょうどいいや。

同じぐらいの年頃だし、この子の友達になってあげてよダルマ君♪

ヘッ？（達磨）エッ？（津軽）

ちょっとナイアさん？　二人とももう時間……（ワプッ）。

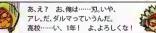
少しだから～。ねッ、君。このゲーム得意？　この子に教えてあげてよ♪

はぁ？　な、なんで、お、俺が……？（ちょっ、ヤバいって！）

ナ、ナナナイアさん!?　私は別に……（ドキドキ）。

も一。そんなこと言ってたら友達作れないよ、津軽ちゃん。ここは学校じゃないんだから。ほーら♪

わわっ！　……え、えとツガルっていいます。

あ、え？　お、俺は……刃。いや、アレ。だ、ダルマっていうんだ。高校……い、1年！　よ、よろしくな！

……………………。え？　ちょっとダルマ君……（モガッ）。

し、識さん！　後で話すから（ヒソヒソ）。

よ、よろしくです！　せ、先輩！

あ、お、おう！　よろしくな！　ハハハ！（ヤバ……どーすんダオレ？）あ……お、音楽ゲーム好き？　俺今ハマってるんだけどさ。ハハハ（ど～すんだよ～）い、一緒にやる？

ウンッ！　え、えへへ（ニコ～）。

!!?（か、会長、笑ってる……？　へぇ……何だ。ちょっと……か、カワイイかも……ドキドキ）。

## ～翌日（華錬学園中等科1-B）～

ちょっと！　そこの馬鹿！　刃雪くん！　寝るんじゃない！

（……アイツ。俺の下の名前覚えてねーんかな……。まぁ、いっか）ふぁ～眠い……。

### ち、小さくても頑張っています。……よ？

IIDX NUMBERS CHARACTER：14
NAME：TSUGARU（菱宮津軽/ヒシミヤツガル）
AGE：13
BLOOD TYPE：A
BORN：AOMORI
FAVORITE：ピアノ　琴　和菓子　ウサピッド

生まれは青森。日本にある財閥の一角を担う「菱宮財閥」のご令嬢。「華錬学園」中等科に在籍し、生徒会長を務めている。「菱宮」の家で、現当主である祖父に厳しく育てられる。祖父が家族に厳しくあたるのは、溺愛していた息子（津軽の父の兄に当たる叔父）が、家を継がずに駆け落ちしてしまったのも関係している。津軽はまだ生まれておらず、写真も祖父がすべて処分してしまったので顔も知らない。ピアニストとして活躍していた叔父のせいもあり、両親が稽古事として習わしてくれた楽しかったピアノも、祖父に強制的に辞めさせられてしまった。厳しい毎日の中、いつものように両親にメールを出そうとして、メルアドを間違って送信してしまい、間違って受け取った相手ナイアと知り合いになる。学校とは切り離されたナイアとのやり取りがとても楽しく、寮を抜け出して家にも遊びに行ったりする関係に。ナイアも妹のようにツガルを可愛がっており、シアがナイアの妹と分かってからもそれは変わらずに今も気にかけてくれる良き相談相手である。音楽がもともと好きなのもあって、ナイアに誘われて行ったゲーセンで、ダルマ（当時は高1）と出会い、よく遊ぶようになる。自分をちゃんと同世代の"女の子"として扱ってくれるダルマに親近感を寄せていくが、それもつかの間、ダルマの正体がタツマ（中1で、しかもクラスメイト！）だった事がばれ、信頼していた人に嘘をつかれていた事で、長い間喧嘩していた。仲直りしたものの、まだまだ微妙な関係を続行中。

**地域予選開催**

東北地域 / 関東・甲信越1地域 / 中部・北陸地域 / 中国・四国地域

関東・甲信越1地域に注目が集まりそうだが、他地域からすご腕のプレイヤーが飛び出してくる可能性もあり得る。前トップランカー決定戦から時間も経っており、有力プレイヤーを絞り切れない今回の大会。すべての地域予選に注目だ。

## 3/15(Sat)・16(Sun)

**地域予選開催**

北海道地域 / 関東・甲信越2地域 / 近畿地域 / 九州・沖縄地域

関東・甲信越2地域や近畿地域はどちらも見逃せない地域予選になりそうだ。しかし、情報の少ない北海道地域や九州・沖縄地域などのプレイヤーが以前の大会からさらに力を付けているとしたら、相当ハイレベルな接戦が繰り広げられそうだ。

**BEMANIトップランカー決定戦2008の地域予選が近付いていた。オンライン予選で選出された各地域の代表8名が、最終決勝への切符をかけて熱戦を繰り広げるぞ。だれが最終決勝へ進むのか、当日君の目で確かめよ!**

# BEMANI トップランカー決定戦2008

KONAMI OFFICIAL

RULE

課題曲2曲の合計スコアで競う地域予選一次を勝ち抜いたプレイヤー4名が地域予選決勝に進出。地域予選決勝は、地域予選一次とは別の課題曲2曲で競う。地域予選一次、地域予選決勝ともオプション制限は特に無し。

### END OF THE CENTURY
(SINGLE/difficult)

『DDR 3rd』から収録されている歴史の長い「END OF THE CENTURY」が地域予選一次1曲目の課題曲。難易度はDifficultなので、中級者でもプレイできるが、曲のリズムに合わせたものではない譜面部分もあり少々クセがある楽曲だ。その「譜面のクセ」をつかんでいるかどうかが勝敗を分けそうだ。

### ANGELUS -アンジェラス-
(SINGLE/expert)

課題曲の2曲目は、情熱的なラテンのサウンドが印象的な「ANGELUS」。Expert譜面でも比較的リズムが取りやすく、譜面もリズムに合わせた部分が多いため、曲をしっかり聞き込んでリズムを覚えることがポイント。終始曲のリズムをしっかり刻んでいけば、かなりスコアが期待できるぞ。

RULE

地域予選一次、地域予選決勝ともにEXTREME限定、AUTOは使用不可。地域予選決勝は、難度85以上95以下の曲(ただしDAY DREAM(EXT)は選択不可)からプレイヤーがお互いに1曲ずつ指定。

### 蛹
(EXT)

人気楽曲でもある「蛹」は、一部分に難解な譜面が凝縮された曲というよりは、曲全体を通して難易度が高い、テクニカルな要素が詰まった譜面。要所で出てくる連打部分をつなげられるかどうかがポイントとなりそうだ。特に楽曲終了間際の各種連打部分は見どころといえる。

### Little Prayer
(EXT)

全体的に「スネアとハイハット」、「スネアとシンバル」という具合に、スネアを中心とした体を左右に振る譜面構成になっている。序盤と中盤の一部分は、比較的流れてくる譜面が少ないが、中盤以降からは、最後までほぼ休みなくたたき続けるため、より高い集中力が必要だろう。

RULE

地域予選一次はOPEN/EXTREME限定。地域予選決勝は、EXTREME限定(GUITAR/BASS/OPENいずれも可)で、難度80以上95以下の曲からプレイヤーがお互いに1曲ずつ指定。地域予選一次、地域予選決勝ともに、RANDOM/SUPER RANDOM/LIGHTは使用不可。

### AXIS
(OPEN/EXT)

『V3』で初登場した「AXIS」。譜面の方は、運指が忙しい傾向が強く出ている。全体的にノートがまばらに散っていることに加えて、連打箇所の中にところどころOPENが混じっているので、大会参加プレイヤーの運指技術がカギになる課題曲だといえる。いかにコンボを切らないかに注目するべし!!

### Strike Party!!!
(OPEN/EXT)

こちらは、1曲目の「AIXS」とは反対に、トリルがメインの連打譜面。運指が比較的楽でクセが無い譜面なので、差が付きにくい曲かもしれない。ただし今回はOPEN譜面なので、連打の中にOPENが多く混じってくる。普段からこの譜面をプレイしているかどうかで差が出てきそうだ。

## 地域予選の流れ

右の開催店舗で開催される地域予選は、オンライン予選を通過したプレイヤーで争われる最終決勝へつながる大事な戦い。地域予選では、オンライン予選を勝ち抜いた各タイトルの8名がその場でプレイするとあって、どの地域も見逃せない予選になること間違いナシだ。各プレイヤーがどんなプレイを見せてくれるのか、BEMANIファンなら自分の近くの地域予選はぜひ見ておきたい。

### 地域予選一次

各タイトルごとに規定の課題曲を2曲順番にプレイし、その合計スコアで順位を競うのが地域予選一次だ。出場者8名が課題曲を2曲終了した時点で、合計スコアの上位3名が地域予選決勝に進むことができる。例外として、『beatmania IIDX 15 DJTROOPERS』は課題曲が3曲あり、『Dance Dance Revolution SuperNOVA 2』は上位4名が地域予選決勝に進むことができる。

### 地域予選決勝

地域予選一次で獲得したスコアの上位3名が争う地域予選決勝は、3名がそれぞれ1曲ずつ曲を指定することができる。各プレイヤーが指定した楽曲を全員がプレイし、その結果優勝したプレイヤーが地域代表として最終決勝へ行くのだ！　なお、『Dance Dance Revolution SuperNOVA2』は、地域予選決勝進出者による指定ではなく上位4名が地域予選決勝課題曲2曲をプレイする。

### 地域予選開催店舗

| 地域 | 店舗 / 住所 |
|---|---|
| 北海道 | ディノス ノルベサ |
| | 北海道札幌市中央区南3条西5丁目1-1 |
| 東北 | THE 3RD PLANET BiVi仙台店 |
| | 宮城県仙台市宮城野区榴岡2-1-25 |
| 関東甲信越1 | THE 3RD PLANET 港北ニュータウン店 |
| | 神奈川県横浜市都筑区中川中央1-25-1 ノースポート・モール6F |
| 関東甲信越2 | THE 3RD PLANET フレスポ八潮店 |
| | 埼玉県八潮市大瀬822-1 フレスポ八潮3F |
| 中部・北陸 | GAME KING JOY |
| | 愛知県名古屋市中区栄 3-3-32 パチンコフジ栄2〜3F |
| 近畿 | エンターテイメントスクエア パスカ |
| | 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51 |
| 中国・四国 | JOYサンモール店 |
| | 広島県広島市中区紙屋町2-2-13サンモール内 |
| 九州・沖縄 | THE 3RD PLANET コマーシャルモール博多店 |
| | 福岡県福岡市博多区東光寺町2-6-40 |

# 地域予選開催近し！ BEMANI最高峰の競演を見よ!!

地域予選一次、地域予選決勝ともに超チャレンジモードを使用、オプション制限は特に無し。

### パニックポップ
(EX)

『アドベンチャー』でEXが追加されたが、Lv36と難度は高くない。しかしCOOLを狙うとなると、細かいズレ押しが譜面全域にわたって存在しているため難しいだろう。プレイヤーの真の技量が試される曲だ。同時押しと平行に4連階段が一緒にあったりと、クセの強い譜面であることは間違い無い。

### コンテンポラリーネイション
(EX)

同時押しあり、細かいズレ押しあり、片手で押す交互連打ありと、総合的な実力がなければスコアが出せない、バランスの取れた譜面である。特に、中盤にある交互連打から複雑な乱打に入る箇所をうまくさばき切れるか否かが、スコアに大きく影響することになるだろう。

## beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS



地域予選一次の課題曲は3曲、当日会場にて発表。地域予選一次、地域予選決勝ともオプション制限は特に無し。

### 課題曲3曲は当日発表！

本作のみ課題曲が3曲となっており、曲目は当日まで不明。どんな楽曲が課題曲として提示されるのかはだれにも分からない。曲に絞った対策こそできないが、その分どんな楽曲が選出されてもいいようオールマイティな練習が必要になってくるだろう。地域予選当日まで、練習は怠るべからず!!

### 各タイトル1名を選出 ワイルドカード

このワイルドカードとは、地域予選で惜しくも2位だったプレイヤーを対象とした、敗者復活といってもいい特別枠のことだ。

ワイルドカードの選出方法は、各地域、各タイトルで2位だったプレイヤー8名のオンライン予選での結果を比較。そのスコアの中で1位だったプレイヤー1名が、何と最終決勝へ進むことができるのだ！　もしかしたら、このワイルドカード枠が最終決勝で波乱を巻き起こす可能性もあるため、こちらの選出にも注目しておいたほうがいいだろう。より最終決勝が盛り上がるに違い無い!!

## 各タイトルただ一人 トップランカーになるのは……!?

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

# アルカディア カードゲーム コンプリート

～DVD収録コンテンツ～

- 『三国志大戦3』
  初心者必見！
  対戦動画から読み解く攻略法！
- 『Quest of D』
  難関ダンジョン"災禍の侵蝕"一人旅！
- 『WCCF EC2005-2006』
  「AMG杯 トラック祭り」名試合ピックアップ！
- 『悠久の車輪～Eternal Wheel～』
  Promotion Video

『三国志大戦3』、『ロード オブ ヴァーミリオン』、『ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006』、『機動戦士ガンダム0083カードビルダー～両雄激突～』、『クエスト オブ D ザ・バトルキングダム』、『悠久の車輪 ~Eternal Wheel~』など、人気・新作アーケード・カードゲームを掲載。

付録DVDには、『三国志大戦3』初心者向けコンテンツやクエDやり込み映像などなど収録。さらに、『クエスト オブ D ザ・バトルキングダム』EXカード Radical Burst (EX22) も付いた充実の一冊!!

**絶賛発売中!!**
**価格1,500円(税込)**



# 新作ムック、続々!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

# 闘劇魂 Vol.8

**21ページにわたり、『鉄拳6』全キャラクターのコンボを大特集！**

さらに、誌面で紹介した『鉄拳6』のコンボを動画で紹介！ 充実した内容のDVD付き！

～DVD収録コンテンツ～

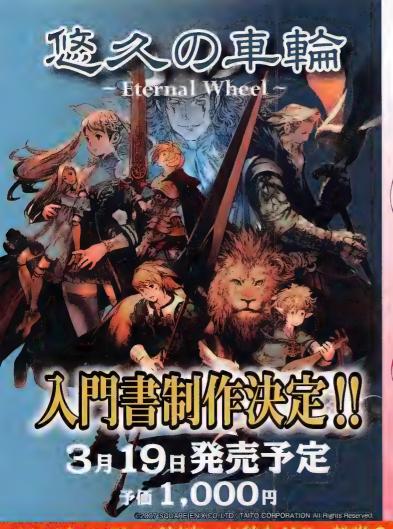
■DISC1
Dream Fighter's Festival -ベストバウト集
Duelling the KOF -ベストバウト集
『GUILTY GEAR XX ΛCORE』-ランバト ベストバウト集

■DISC2
『STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future』-第7回クーペレーションカップ ベストバウト集
『SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION』-さるすべ杯 ベストバウト集
『鉄拳6』連続技集
思考の極致『Virtua Fighter5』on 闘劇'07 FINAL
『Fate / Unlimited Codes』-プロモーション映像
『STREET FIGHTER Ⅳ』-プロモーション映像

総収録時間 210分

**絶賛発売中!!**
**価格1,449円(税込)**



株式会社 エンターブレイン

バージョンアップ対応。お待たせ!! 鉄拳6の攻略本、上下巻の2冊組でいよいよ登場!

## 鉄拳6 攻略本

### 上巻 初志貫鉄

全キャラクターの技表と初期攻略情報を掲載。
未曾有のボリューム、何と400ページ!!
闘劇'08予選はこれでOK!!

3月12日発売予定
予価 1,750円(税込)

## 鉄拳6 攻略本

### 下巻 鉄頭鉄尾

付録DVDに、上級者で固めたトーナメントの模様をみっちり収録。全国から集まった使い手がウデを披露、全キャラ見どころアリ! より煮詰めた攻略情報を盛り込んで上達をサポート!

4月2日発売予定
予価 1,600円(税込)



ARCADIA EXTRAの購入方法は175ページへ!

読者が創るゲーセンの未来

# アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

## Arcadia Frontiers

ヘイ、知っているかい？　ボーイズエーンガールズ！　ここがアーケーダーたちによるアーケーダーのための珠玉の投稿作品パライソ地獄、そう通称アフロなのでした、ズバームッ!!　春のお尻はもう見えた。さあ今月もゴリゴリいきまっしょい！　とーうっ。

田渕健康：145-147（グレースケール）／カイゼルちくわ：143-144（解放区）、148-149（大瀑布）／げっつ☆先生：140-142（CMYK）

今月の一番搾り！

Raining Sunshine

（埼玉県　カヤキ君）A

## アフロCMYK

最新作からレゲーまでカラーイラスト満載でお贈りしまくりな通常営業、それが「アフロCMYK」なのか!?　ああそうさ！　今月は春の装いを押し出した桃色チックなカンジかも！

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆飛び出せ桃色大作戦！　でもひなあられは放しません『2』が近くのゲセで稼動することを願ってます。

（岐阜県　星悠貴さん）
☆ビメルに集まりつつあるハガキたち。「アヴァ鍵同好会」復活はみんな次第！

（東京都　大沼由実さん）
☆2月号に続いてのタケミカ推し！『98UM』も出るし、こっそり旬？

（京都府　呆虚さん）
Ⓗ仲良し姉妹のアイヤーひな祭り。ダークストーカーだって女の子アル！

（福岡県　落城あじさばこさん）
H：春先のほへ～っとした脳にトレーニン！てか、何やら名前で城が陥落しとりますか。

（大阪府　天丼さん）
☆もらったからにはきっちりお返し。ダンナもなかなか律儀だねえ！

（青森県　五森セキさん）
☆2Pカラーリエちゃん切り絵。パステルカラーでスプリンガー！

（神奈川県　茶草君）
☆これから春へと向かうにあたり、グーグーなコスチュームといえよう。

（群馬県　岡田逸花さん）
・ポップな春は彼女の季節！元気印でパンキッシャー。ハハン！

（大分県　天晴リサさん）
☆春を連想させる絶妙なタッチと色使い。春眠なんてどこ吹く風、レッツ猫叉神！

**A・Fro回覧板**　キミだけにこっそり秘密を教えてあげちゃえ、さあ寄っといで！　名前の後ろに「A」マークが付いている作品にはA-Fro特製図書カードを進呈しちゃうぞ！　そしてコメントの頭に「H」マークが付いている方はホームページを運営されているのです。アルカディア公式サイトのリンクからチェキラっちょ。→http://www.arcadiamagazine.com

(広島県　NOELUさん)
☆2月号のアルカディア大賞において見事2冠を受賞。『16』でパーティだ!

(大阪府　はまたかりょう君)
H 二人のハートは何人たりとも離せない。アルカナ2」だってとんとこい!

(神奈川県　ガイアーズゆっくさん)
☆「FV」のバンやら「豪血寺」の礼児やら、ゲセには時折はっはかやって来るっぽい。

(福岡県　武術師某さん)
☆セクシィきら様? 否、むちむちブルー。むっちっち、むっちむち♪(注:テーマ曲)

(大阪府　J・Bさん)
☆むむ、11周年だと!? ジャッスっ子全員集こーう! ヒバ!! 何やらジャス学を祝うノリは年が明けても続いていたっぽい

# 春だ一番! ニュゲミ祭り

今年の春もニューゲームの嵐はやって来る、スプリングストームのような豪快感! とりわけ投稿量がリムルル地獄だったのはナイショだメポ。

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆キャラも魅力的な「まもるクン」。その笑顔に早く会いた～い!

(茨城県　mikoko君)
☆大剣を振るうフロントの姫君(若干十四歳) そしてナコルルはいつの間にか二十歳に

(愛知県　樋山麺さん)
☆毛利軍に吹く春一番という名の追い風 発生源は味方もろとも吹き飛ばさんとする元就自身!

(東京都　有葉貴重君)
☆思わぬところでハトル勃発!? ふっ、今年の月はやけにまぶしいぜ。

(千葉県　バックアーボさん)
☆待たれる続編! ツィー坊のお尻な日々がまたやって来るというのか!?

(茨城県　山キョー君)
☆僕らの町に、打倒極限流忍者が帰ってきた! 思う存分泣くがいいさ!

(大阪府　Gu-Chi君)
H アーケード版の新キャラクターとなる完全者 その魔女の実力やいかに!?

(埼玉県　加画都君)
H 片手で軽々と! バスターソードで侍たちをなぎ倒せっ

(福島県　深月さん)
H 今月号で一番の人気っ娘(こ)と、キャノチコヒーに乗せつつ大発表!

(東京都　上原キノ君)
H 全シリーズのリムルルが一堂に!! 今月のリム人気を象徴する超大作!

**A・Fro回覧板** というワケで新作タイトルが楽しみなこの季節、いかがお過ごされた?　いや、言わずもがな!　新作という名の恋に恋焦がれ、はやるその想いをハガキにしたためたりなことでしょう。それが今月の「リムルルが17歳だとうっ!?」といった内容のハガキ裏のコメントラッシュにつながったのであろうなあ。ともあれニュゲミから目が離せねえっ!

（北海道　包帯リミックスさん）
☆指先が指し示す強い意志。
あんたは私だけ見てなっせ!　ビシッ!!

（大分県　AKさん）
☆ぐーすやら〜。春眠暁を覚えず。
桜の下、みんなで仲良くお昼寝中。

（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗ今月投稿量のアップした閑丸。
もはやサムスピを代表する顔?

（埼玉県　halpock君）
Ⓗすへてを凍てつかせる強き意志
その槍は背負った宿命を貫けるか。

（埼玉県　紅鳶さん）
☆春は曙、明らむ空の月に照らされ
たぎるのは獣の血潮か

（新潟県　柳飛鳥さん）
Ⓗドラの音が聴こえてきそうな躍動感!
ドジャアァァ〜ン!!

（兵庫県　空夜レインさん）
Ⓗその笑顔の向こうに何を見る。
いってシューティングのキャラでも成立しそげ?

（愛知県　御影道行君）
☆2稼働へ向けSGを一つ
カラーでしか伝わらない感動がここに!

（大阪府　Re.さん）
☆さわやか笑顔にモクゲキズキュン!
その流し目が見つめる先は!?

## ふり返れば100号

（広島県　温井川天祐さん）
☆100号に際し、思い出のあのゲームをふり返ってみるのも楽しいかも?　格ゲーの新たな形を模索した、とても意義深いタイトルでした。

## ここが横シュー天国

# 続・オトメDEATH♥

まだまだ勢いの衰えることを知らないオトメDEATH人気。じわりと領土を広げてきたのがDEATHだったというのが今月の戦況。

（東京都　よしみ君）
…ディングで楽しさ倍!

（大阪府　由恵さん）
Ⓗエモンの下着が気になる皆さまが増える昨今。
漢はだまってドシフン一択と無責任に声高に!

（栃木県　みやび唯斗さん）
☆昨日の敵は今日の好敵手。
仲良きことはビュリホーなのです。

（大阪府　YU☆3君）

（北海道　すぎもとケ…）
☆みんなそろってお花見ん
近くのお店に入る日を願ってます。

**A･Fro回覧板**　眼劇に田辺みさこが居ねえだとうっ!?　などとうわごとのように言ってたら何かの呪いか、くしゃみと鼻水が垂れ流されになっているたった今です。グシュグシュ、えっぷし。ゲセにも行けず届いたばっかの「むちポ」や年末買った「ナイスト」&「サイバリオン」のCDを聴きまくりな風邪っぴきだけど、そうだ!　アフロには名曲館があったよネ♪　100号に向け振り返ってみるのもまた一興?

# A-Fro リバレーションズ 解放区

## 春を待ちきれない創作意欲の開花を見れ!

肌寒かろうが雪が降ろうが、暦は確実に春へと近付く3月の日々。ゲーセンにもそろそろ「来春稼動予定」だったゲームの気配が近付き、ゲーマーの血が騒ぐ人も多いのでは!? そんなアーケード的情熱を創作に注ぐ者たちの戦場、コーナー確保は投稿量次第というサバイバル枠がこの「アフリバ」なのです!

## アフロDEモード。

### おしゃれハットトリック 帽子でモード!の巻

アーケードゲームキャラのファッション市場である当方。今回のテーマは、春先の外出にピッタリの「帽子」です!

自由なる風の人(式神の城シリーズ)
(熊本県　つむじかなと君)
風に微笑む、あの人に帽子を。笑顔が……輝いて見えるッ。

エミ(DDRシリーズ)
(神奈川県　いでこすたいるさん)
ベレー帽で芸術性アップ? 矢印任せの筆運び!

アレクセイ・パジトノフ(ハットリス)
(東京都　QQQ君)
ハットリスから、顔が有名なテトリスの父、参上! テトリス帽?(SG)

DJ&OJつよし(ポップンミュージックシリーズ)
(東京都　梅さん)
王子も帽子で元気度アップ! 仲良し度も格段にアップの予感

エグゼリカ(トリガーハートエグゼリカ)
(新潟県　佐倉信士君)
☆スク水の引力に導かれ、一人寒中水泳の様相に……。

緋浮美(IIDXシリーズ)
(群馬県　ねこの子侍さん)
☆新作のカラーに合わせつつ、テンガロンには大人の魅力!

いろは(サムスピシリーズ)
(神奈川県　葵ひなた君)
H 明らかに下の部位の方が目立つ一品。杖からは仕込み刀か!?

リオン&ドラゴン(QMAシリーズ)
(兵庫県　ゆえさん)
学生帽一つでお利口さん? マジへとおそろいなのも吉ッ!

タコ(たころん)
(茨城県　山キョー君)
軟体の方もジェントルに!? これがシルクハットの紳士力

## アトリエゴシック ゴスゴス帝国

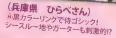
今月も領土を、各ゲーム内に広げる当帝国。全ゲームキャラのゴス化計画は、順調に進んでいるとかいないとか!

(神奈川県　水城たかのさん)
H そのままでもゴスなラブリン・ハンター。真相を知ってる人にはいろいろ意味深ですが!

(兵庫県　ひらべさん)
H 黒カラーリングで侍ゴシック! シースルー地やガーターも刺激的!?

(青森県　陸さん)
☆新たな境地、和ロリハンク! 春先からいい新風いただきました。

(東京都　釈迦木さん)
☆祈りと、ゴシックの融合 それはまるで、美しき人形。

(岩手県　せつそん君)
H 先月の『眼劇』に遅刻した律子さん。罰としてグラマニ専属事務員化の刑。

**A・Fro回覧板** 「アフロDEモード」次回の募集テーマは、アルルハイジさんのアイデアを借りしまして「アフロ名作劇場」! アーケードゲームキャラに、昔話やおとぎ話の登場人物の服を着せてあげてネ。背景は白のまま、キャラは全身が入るよう描いてくださいね〜。あ、人魚姫のセクシーいろはさんとかはダメだぞ、絶対だぞ! ってアルルハイジさんが言ってますよ!(本当)

A-Fro 

# リバレーションズ 解放区

## パサラゲージは常時MAX! 戦極X援軍

『X』の発表以来、投稿量が毎月うなぎ昇りで援軍レベルが振り切れそうな当方。今月も投稿紹介いってBASARAーッ!!

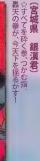
(広島県　呉琳十さん) A
☆眼帯、兄貴、燃え上がる魂……。共通点の多い二人、今こそ最強の独眼を決す時!?

(兵庫県　学人君)
☆隠れかちですが、主君ですよ?『X』では見事忠勝を使いこなせるか!?

(宮城県　銀漢君)
☆すべてを砕く拳、つかむ指、轟天の拳が、今天下を揺るかす!

(山口県　元就命里田里見さん)
Ⓗそろうは伊達男、色に出にけりその性格! 元就さんってば、笑顔、笑顔ーッ!(汗)

(静岡県　柚葉さん)
☆熱い男と軽い部下、合わないと見えて相性ヒッタリなのは友情のたまもの!?

## KOFっ子 祝『'98UM』登場! TORNADO

『KOF'98』が堂々復活ということで、投稿戦線も急速加熱!?　『KOF』大好きっ子はみんなウェルカム!!

(福岡県　綾騎かおるさん)
Ⓗ『'98』のころに今回は逆戻り?新モードで新活躍が見られるか!?

(山口県　西河"kodA・Y・U・"貴教君)
☆今はパチスロ機で活躍中のネスツ勢!って、ここまではっちゃけてました!?(笑)

(岡山県　月海りゅういちさん)
Ⓗ強くあれと生まれた、純粋な炎。その身体、心、すべてが「不敵」。

(富山県　流火季月さん)
☆今月のハッピバーその1。月を見るたび祝い出せ!(違)

(東京都　柊かえでさん)
☆今月のハッピバーその2はこちら。アテナさん、放置もほどほどにネ!

## 宇宙刑事 ギジン

エビバデ擬人化祭り!

非人間キャラがあら不思議、人間にしか見えないよ!?　といったマジカルな現象が多発のコーナーがこちらです。

(東京都　菜魚さん)
☆こちらはニエンテの「?」さん。小さい状態の雰囲気が出てます!

(愛知県　立花ゆうりさん)
☆ミケ、ダンディーに磨きをかける!? 真の魔王の姿は超必でご覧あれ(笑)。

(青森県　チアキさん)
☆『クルラボ』のピンクねことトマ坊! トマ坊の憎たらカワイらしさも完璧!

(愛知県　神崎摩紀さん)
Ⓗ闇慈の「疾」が妖精少女に!? 色違いはもちろんFB版です!

**A・Fro回覧板**　地球は狙われている!(挨拶)　それはさておき昨今は切り絵や切り文字を使った、担当も思わずうなる名作投稿を多くいただいており、うれしい限りではあるのですが……封筒の中で郵送中にベリッとパーツがはがれてる!　なんて悲劇も比例して増えています。トーンを多用する方も含めて、作品はトレペや別の厚紙などでしっかりガードして封筒に入れてください!

## アフロ グレースケール。

**ゲームセンターに通う皆さまの日常風景をギュッと凝縮して無添加還元したバラエティコーナー、それが当コーナーの正体であります。等身大のゲームライフ、今月も楽しんじゃってください！**

（福岡県　ドリー虫アター君）

## 休憩時間究極利用法

この冬、勤めている会社との契約が変わり、退勤時間が深夜になってしまいました。会社帰りにゲーセンに寄っていた私には大打撃です。ゲーセンに行く時間が無くなってしまう………どうしたらっ!?　と考えた結果、会社の休憩時間にゲーセンに行けないか？　という結論に達しました。

休憩時間は1時間。会社から最寄りのゲーセンまで徒歩で12分ぐらい。急げば10分で行けるとして、往復で20分。ゲーセンで30分遊んだとしても若干の余裕が生まれる計算！

定期的にプレイしている『アイマス』は1回（実際は3プレイ）約30分……イエス！　いける！

で、実際に実行してみたら結構なタイムスケジュール！　ゲーム中イレギュラーなイベントが起こると（アイマスは時々ボーナスレッスンとかが起こる）半分走る勢いで帰らなくてはいけなくなります（笑）。

運動もできるし食事も一食分浮くし、ゲームもできる！　良いことずくめ！　ちょっと自分を褒めたい！　と絶賛していたのですが、休憩中に毎回姿を消すため、仲の良い同僚にどこで過ごしているのか？　と聞かれ嬉々として話したら「ちゃんと休んだ方がいいよ」と言われました。

一般人は私のすごい計画の良さが分かっていない！　……ア、アルカディアの皆さまは分かってくださいます……よね？

（広島県　湯川Mさん）

Ⓗ 気持ちは分かる！　分かり過ぎますZO！　ですが、ゲーム戦士たるもの健康管理も大切。末永くゲーセンに通い続けるためにも「三度のご飯は欠かさずに」、「適度に休憩」、「きちんと睡眠」のウルトラ三つの誓いを守るといいでしょう。時間が無いときには携帯食などのライトミールを食べるといいですわよ。定価で買うとやや値段が張るので、スーパーなどでまとめ買いしておくのをオヌヌメしておきます。

（京都府　呆虎さん）

Ⓗ ついに始まった『侍魂』新章！　どんなドラマが待っているのか楽しみですね！

## グレスケ日常よもやま集

アフロに『ポップンステージ』の話が出ていましたが、ゲーム基板、筐体、大型ゲームの一生を記事にしてみてはいかがでしょうか。大型ゲームは簡単には処分することができなそうなので、どのようにリサイクルされるか興味があります。

（新潟県　大矢英光君）

☆基板ものはロムを載せ替えてほかのゲームにしたり、海外に輸出、もしくは中古基板として販売……という経路を辿ることが多いようですね。大型ゲームの場合は、実は外装だけ少し変えて、別の大型筐体になってるという場合もあるのです！　一度、特集してみるのも面白いかもですね。

（兵庫県　ナズキがっためんこい学人さん）

☆キャラ大賞5位は大健闘！　いっそ次回作では主役にしちゃえよ、しちゃいなよ！

（島根県　ヤングムーン君）

☆それはデススマイルじゃなくてデビルスマイルだと強く言いたい今日このごろDA。

『VF5』をプレイした後に『鉄拳6』をプレイすると、ついつい操作に戸惑う。逆もまたしかり。こんな人はほかにも居ますよね？

ガードボタンと間違えてLKボタン押したり……どっちも好きだから何とかしたいのですが……。

（福岡県　BEAT-MAN君）

☆しっかりと意識してプレイしないと、切り替えは難しいのですかねえ。

（新潟県　左十さん）

☆実は『GGX』キャラの中でも美脚ランクが高いと思うがどうか。

（千葉県　桃源☆郷君）

☆あえて『3』の爆龍君。まったりとしたイメージがあるけど、土竜って意外と素早いのよ！

皆さんからの解決策をお待ちしております。

『オトメディウス』で一番厄介なのは「周囲の視線」という回避不能の攻撃だったりする。

（新潟県　ヤクトパンダ君）

☆何げに、エモン以外の自機を選ぶ瞬間が一番どきどきするよNE。

アルカディアのアンケートに、動画に関する質問が多いようですが、何か企んでいるんでしょうか？

（徳島県　ARS!君）

☆攻略はもちろん、インタビューとかも動画で見れると面白そうですね。

（東京都　有葉貴重君）

☆そそり立つ悪の金字塔！　って、クラウザーさんはそこまで悪くないや。

**A・Fro回覧板**　この号が出ているころには、もう新しい進路が決まっている方もけっこういらっしゃ……何!?　まだ試験が終わっていないだとう!?　そんな君はラストスパートの追い込みじゃあ！　何にせよ、春からのゲームライフは気持ちよく迎えたいもの。最後まであきらめずに、持てる力を振り絞って全力を尽くしてみるといいだろう。

（山口県　里田里美さん）
Ⓗ 侵略すること火のごとし！
延焼必至の一撃に奮えやがれ！

## ゲームライフ音的拡張作戦

私がゲーム以外で大いに熱を上げているもの、それはフィギュア収集とGM、すなわちゲームミュージック鑑賞であるが、昨年は久々にGMに萌え、いや燃えた年であった。

まず7月に、ゲームミュージック総合イベント「EXTRA」開催！　私が生涯の忠誠を誓う、かのZUNTATAのTAMAYOさんが「BETTA FLASH」なるユニットを結成したと知った私は、アルカディアを読むとただちに遠征を敢行！　さらに、その直後開かれた単独ライブにも参加し、夢のような七夕を過ごした！

続いてッ！　夏コミ遠征の折りに秋葉原にて、第8回アルカディア大賞ベストVGM賞にノミネートされた、MY昨年度ベストゲーム『カラス』のサントラを購入！　ネット通販を利用できない私にはまさに幸運。早速、愛車のオーディオで通勤や行楽のお供にしている。

そしてッ！　同年最後のビックプレゼント……私的に絶対に不可能と思われた冬コミ遠征を達成。『ナイトストライカー＆サイバリオンパーフェクトBOX』（と特製キーホルダー）をゲット！　さらには悲願の『ボーダーダウン』のサントラを（偶然）手に入れ、おかげでGM漬けの冬期休暇を過ごせたのであった。お世話になりますぜスーパースィープ様！

……え？　何でそんなにも（実は5度）遠征なんかできたかって？　夜勤と残業で産業に貢献しておるからですよ！

そんなことより、ZUNTATAもはや20周年！　ここらで一つ「巨大な何か」をかましてほしいトコロですなッ！
（富山県　山田"ZUNTATA万歳"道楽斎君）
☆ZUNTATAサウンドといえば「ゲームの世界観を切り取った音」ですので、タイトーさんに活きのいい新作を期待するとかですかねえ、20周年企画として。『ナイトストライカー』のボックスは、冬コミ当日げっつ☆先生も手に入れてホクホクしてましたよ（笑）。あとは、アレンジを当時の音源（PCM＋FM）を使ってやってくれえええええと切望しているのは私だけではありますまいるず。

何だか、行くゲーセンによって『IIDX』の判定が違うように感じるのは私だけでしょうか!?
（福島県　駮君）
☆お店のメンテナンスの状態にもよると思いますが、意外と「この店判定違う!?」って思うことって多いよね。

最近、初音ミクにハマってます。『太鼓の達人』にミク曲を入れてほしいな～と思う今日このごろ。音ゲーはあまりやらなのですが、これなら……！
（東京都　エル君）
☆ミク曲というよりも、鏡音リンの「ロードローラー音頭」が先に入ってしまったりして。家庭用ゲームではボーカロイドが大活躍し始めているので、アーケードにも進出してほしいですね！……うろたんだーをシューティングで出すとか。

（東京都　上原キノ君）
Ⓗ 姉妹そろって出場できてよかったね！　ホッと胸を撫で下ろしたファンの方も多そう。

（東京都　良月君）
☆今月のジャス学同窓会はこちら！　捨て猫を見て放っておけないのは番長の宿命。

（愛知県　鼓端神威君）
☆不敵なニューカマーが集結中！　前作未プレイの方は新キャラデビューもいいかも！

いよいよ企画受付終了！　A-Fro百鬼祭（仮）
# 超絶素敵企画案

**100号も5カウントに迫り、今月の募集で企画案募集は終了！次号からはいよいよ編集部と折衝した本決まりの企画を順次発表します。100号のA-Fro誌面に、ぜひあなたの投稿を！**

同月に100号を迎える『メガミマガジン』と、何かの縁ということで2誌でコラボレートするというのはいかがでしょうか？
（石川県　二代目SB1号君）
☆他社様の雑誌じゃーん!!　と本来ならちゃぶ台を返すところですが、実はかなり前にエグゼリカ番長・佐倉信士君からも同じ案が……。

……どうしましょうか、メガマガの担当の方？（汗）

さらに今月は愛知県　御影道行君からいただいた複数の追加案から、こちらを候補に採用！

●合作スペシャル：「アフロDEモード」と同じ白背景で作品を募集し、面上でゲームタイトル別にコラボレート掲載！

加えて愛知県　しまうーさんの、「100号だし100枚イラスト掲載」案もいただきました！　100枚ジャストよりオーバーを目指すべき!?

**現在投稿募集中の企画**

●A-Fro年表
アルカディア誌面やA-Froの事件年表をみんなで作成！　事件名と詳細、載った号（確認不可能ならこちらで調査）を文章でご投稿ください。

●A-Fro大辞典
我らがA-Froで飛び交う用語（ふんどし、覇兄様など）を辞書に！用語とその解説を、文章でご投稿ください。

**100号まで あと5号！**

**採用候補の企画案**

- 100号記念本の発刊
- お祭りイベント！
- 応募者全員大サービス！
- みんなで年表作成！
- 過去のコーナー復活祭
- 第二回アフロデミー賞（より多くの部門で表彰）（上位受賞者の作品を記念カードにして読者プレゼント！）
- A-Froオールカラー！
- 初心に帰ってイチオシゲームorキャラアピール大会
- A-Fro大辞典を作成！
- 『メガミマガジン』とコラボ？
- 合作スペシャル！
- 100枚イラスト掲載！

**記念企画タイトル案**

- アフロ判聲烈士（あふろ　はんどれっど）
- 10×10＝100GO！祭（とうとう100ごうさい）
- A-Fro100点満点
- 百色フェスティバル（ももいろフェスティバル）
- A-Fro100％　濃厚果汁還元
- 「タイトルは一つにこだわらず、いろいろやっちゃえば？」との意見あり

**A・Fro回覧板**　着々と近付く100号！　気が付くと、某担当は（間にインターバルはあったものの）もう15年も読者コーナーをやっているというロングランっぷり！　ゲーム雑誌の読者コーナー担当でこの期間というのはギネスに申請しといた方がいいのかしら？　というか、一部の読者は生まれる前の話だったりして……。

## 2008年の新しい風!

あああぁぁ、ついに「手あたり次第ゲームリスト」から『ニュースペースオーダー』の名前が消えてしまった……と、思ったら、英語表記になってて気付かなかっただけだった。ンモ～頼んますよバンナムさん！

1プレイが40分～50分のネット対戦戦略ゲームってのを早くやってみたいんですよ！　なんなら、1プレイ2、3時間に強化してもいい。4席で1セットとして、五人居るだけで2時間待ちか……しかし、それこそが未来的ゲーセンの光景だといえ……る！（力強く）

あと、あの古典SFチックなキャラデザインも好きだ。続報求む！

**（北海道　猛者通信単行本発売希望！　否読君）**

☆アーケードに「リアルタイムストラテジー」の波を持ち込む『ニューダー』（ありえない略）。去年のショーで見て以来、我々も続報を待ってたりするわけで。発売されたら絶対話題になると思うので、開発の方を頑張ってほしいですね！

2008年こそ「シューティングラヴ甲子園」のような闘劇のシューティング版「シュー劇（仮名）」の開催を！

**（神奈川県　うわん君）**

☆ルール整備さえできれば、かなり盛り上がる大会になると思うけどね～。タイムアタック、1周限定スコアアタックとか、大会だけの独自ルールで競えば面白くなりそうですが……うむむ！

大晦日といえば、よく格闘技を放映していますが、大晦日に闘劇ダイナマイトと称したイベントを開催してみてほしい。

**（石川県　小西哲君）**

☆「年忘れ・日本の格ゲー花道」でも可。でも実際は、アーケードゲーマーはテレビの前じゃなくて、みんなゲーセン行ってたりして。

君の心にメガネはあるか!?　無い？　あらそう（完）。いやいやいや、ここでメゲないくじけない、皆さまにメガネっ子＆メガネガイの素晴らしさ素敵さを伝え続けるこのコーナー、2008年もあんじょう頑張りますさかい、よろしく頼まれていただきたい。

**（広島県　オキノさん）**
☆メガネ、袴、吐血（違）。書生三種の神器で文壇デビューを目指してみないか？

**（東京都　大沼由美さん）**
☆期待の新作『アカツキ』にも、個性的なメガネッ子が！　要チェックDA！

**（長野県　セド大橋さん）**
☆ここだけの話ですが、大橋さんの幼馴染がフォレットに似てるらしいです。

武士はクウィネス＝バルドロウ。初っ端から何かもが間違っている当コーナーですが、今月もアンケートハガキの片隅から、読者の生の声を届けていきたい。カモナ！

『アルカナハート2』のドロシーにファルコ（『グルーヴ・オン・ファイト』）のロイヤルストレートフラッシュ的な技が！　まさか東血寺の血を継いでいるのか？　ステッキも仕込み杖に見えてきた。

**（埼玉県　ケロバス君）**

☆キャサリン・依槻とMA[illegible]あたりにも何となーく見えてはいけない線がつながっているような[illegible]のせいだと強く申したい。

新年早々『オトメディウス』にハマりました。寝ても覚めても頭の中は『オトメディウス』でいっぱいです。コナミさん、良い物を作ってくれてありがとう。ところで、1月末に受験なんですが。

**（愛知県　[illegible]君）**

☆最後の最後にやってくるオチ[illegible]。[illegible]

ゲーセンで……知り合いに恋愛の相談ばかりされてる気がする。俺だって経験少ねえよ！

**（神奈川県　ラジカル君）**

☆大丈夫！　君にはアフロの[illegible]読者がついている。さあ、何でも相談したまえ。

職場とゲーセンの距離、1分です。

**（大阪府　天井君）**

☆うらやましいやら[illegible]過ぎて困るやら。……まさか、ゲーセン店員というオチじゃないでしょうな。

過去のA・Froを読み返すと、そのころ流行してた芸人が分かるという副産物が。

**（大阪府　作左君）**

☆世相を色濃く反映するA・Froでありたい。

◆（北海道　[illegible]さん）
☆だめーッ！　音ゲーは計画的に！

◆（島根県　そぼろビシャモン君）
☆未確認生命体ではないのは明らか。



◆（広島県　[illegible]川天祐さん）
☆アルカディアでベッドを作る（3[illegible]）

◆（愛知県　御影道行君）
☆ギリギリの攻防戦だ。



◆（岐阜県　ほみいさん）

◆（鳥取県　コニャック君）
☆形容が多過ぎである。

◆（岐阜県　マイア君）
☆行く投手来る投手。



◆（神奈川県　[illegible]さん）
☆お[illegible]さまが教えてあげるのよ。



◆（福島県　うどんげさん）
☆財布の分まで愛してください。

◆（群馬県　NAGA君）
☆今年も圧倒的じゃないか。

**A・Fro回覧板**　三つ巴大戦の敗者であるちくわ、げっつ☆先生への刑ゲームですが、着々と準備が進められている模様です。二人同時に、かつ読者様の満足のいくような、素敵な阿鼻叫喚をお届けする予定です。罰ゲームの様子を動画で収録し、どこぞの動画投稿サイトに上げるという案もありましたが……さすがにそれはやり過ぎか!?

# アルカディア大瀑布

新生活を間近に控え、荒ぶる雛児に小休止の癒しを！ 下の高遠かるびさん作の性格診断で一服したら、オモロモノクロ投稿空間「大瀑布」を楽しんでくれるといいナぁ。

とことんすいませんでした。

## まんが道ブラックレーベル A-Fro漫画道場

アーケーダーも納得の、ゲーセン面白漫画の大洪水。災害チックに聞こえますが、それもあながち間違いではない場合もあるのが当方の魅力とか。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆今年も反響投稿が多数だった大賞結果。とりあえず早まるなと言っておくべきか。

（愛知県　御影道行君）
☆ドリル的な立場が、A-Fro内で確立しつつあるペトラ。鋼のアルカナとか付けたら硬質化せんだろうか……。

（東京都　ING君）
☆実は本体はこっちじゃないか説。エンジェル稼業も楽じゃないぜ……。

（新潟県　佐倉信士君）
☆一瞬、存在すらもかすむ罠。みんな、ミゲルも使おう（涙）。

（兵庫県　犬柘植ゆまさん）
☆言われてみると、無性に抜きたくなる『An×An』の午後。

（鹿児島県　ネコ缶改めねこんかんさん）
☆ふんどし部から、新たな刺客が……。3コマ目の突き抜ける何かに、全次元が震えた。

（大阪府　作左君）
☆割合的に大納得の惨状。人はビームとか出せないと勝てません。

（愛媛県　バカパンさん）
☆卒業シーズンの感動にあだ花一輪。仰げば……多分尊い。

## 破廉恥 風林火山

なぜかA-Fro内では、イジラレ立場が安定した元親兄ィ。今月は武田軍精鋭と、西へ東へ戦極大暴れの巻！

（千葉県　高遠かるびさん）
☆筆頭の眼帯は万能着衣だった！ 心遣いのオウムさんにも感謝。

（山口県　里田里見さん）
☆お館様の倫理教育は完璧超人だった！ 本誌は甲斐近辺では販売できぬな……。

**A・Fro回覧板** 男性キャラのTKBは、よほど問題ある表現でない限りはOKだとお館様が。それはさておき大瀑布には今回掲載の3コーナー以外にも、男性耽美の園「ガーデンローズ」、ショタっ子愛好会「ピチっ子土俵祭」、兄弟姉妹の「キョーダイ部」、名前の通りの「ふんどし部」などのコーナーがあります。ピーンと来たら投稿してミソゥ!!

# 2008年の「大瀑布」を制するのはどちらのリビDOコーナーか!?

倫理と桃色の狭間で揺れる、当「ヌ村」。今月もモノクロじゃなきゃ掲載できなさそうな、ドキ胸名作が集っておりまするぞ。

（北海道　砂丘の虎君）
☆シリーズ通してのセクシー代表格！「6」のドレスも実にけしからんです。

（福岡県　あまどれあさ君）
☆全村民が喜ぶこと確実の企画。だが、プレゼンモデルが黒歴史過ぎた悲劇。

（奈良県　津宮伽月君）
H 順調に布地減少中の舞嬢。こ、これ以上は……（汗）

（埼玉県　ASII君）
H あえて具体名は挙げないが、人類必須の栄養素をありがとー！（コラ）

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆アーンスランド家の色香、死角無し。良い夢……見れそうですッ（親指立）。

## ブリセル大作戦

男性キャラを女性化という、創造神をも恐れぬ嗜好のコーナーがこの「ブリセル大作戦」。今月も華麗に美麗な大変身の嵐！

（大阪府　J・Bさん）
☆極ロリの世界はさらに拡大中！演説無しでも、もはや人心掌握は容易かと

（兵庫県　汀茄さん）
☆最近投稿量が増加中のエモンブリ。これで問題無くオトメなのですよ！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆君主と軍師がそろってラヴリー。三国アイドル大戦の幕開け!?（コラ）

Gokusotsu Lolita

（埼玉県　蛍鬼さん）A
H 今月の極ロリ作品その2がこちら。ちょっと危険な雰囲気まで加わり、その美しさ無敵!?

（愛知県　樋山麺さん）
☆つよし二人も仲良く女性化！なぜか王子がちまカワイイ!?

**アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！**

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿の45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本形！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（静岡県　桜井バスキさん）

**次々号6月号の締め切りは……3月14日（金）必着!!**

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください
afro_cg@arcadiamagazine.com

寒いからといって家に閉じこもっているのはよくありませんよ。ウインタースポーツで体を鍛えるのはいかが?　スキー場のレストハウスには結構レトロゲームが残ってたりもするので、そういう意味でも楽しめるかも!

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバンヌ（メイド）
文：ぬのまる　イラスト：オイコ

## 今月のオススメ

なぜか中年男性
てんこもりのケイブ
ショートギャグ集!

ギャグ

エスプガルーダ2　デススマイルズ

### ごめんあそばせ!

サイコ屋・K

B5判　36P　オフセット　表紙カラー（ホロ加工）
500円分無記名小為替＋200円分切手＋あて名シール
〒340-0035　埼玉県草加市西町1333-1-504　千葉絢子

愛情の注ぎ方が明確に偏っているヒオドシ、どう見てもバッ○マン＆○ルカダンなキキとホゥ、タテハ好きすぎて脳の故障したアゲハといった面々が、爆発力の高いヒドめギャグを生み出しています!

鉄拳

### BURNING BLOOD

DEMON S CLUB ゲーム部

シリアス

[illegible]

B5判　136P　オフセット　表紙カラー
送料込み800円分無記名小為替
〒168-0081　東京都杉並区宮前5-26-24　武田方
古川健人

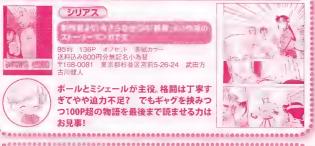
ポールとミシェールが主役。格闘は丁寧すぎてやや迫力不足?　でもギャグを挟みつつ100P超の物語を最後まで読ませる力はお見事!

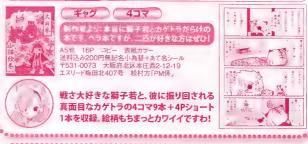
ポップンミュージックシリーズ

### 大日本猫絵巻

白雲堂

ギャグ　4コマ

制作者より：本当に獅子若とカゲトラだらけの本です。ペラ本ですが、二匹が好きな方はぜひ!

A5判　16P　コピー　表紙カラー
送料込み200円無記名小為替＋あて名シール
〒531-0073　大阪府北区本庄西2-12-19
エスリード梅田北407号　松村方「PM係」

戦さ大好きな獅子若と、彼に振り回される真面目なカゲトラの4コマ9本＋4Pショート1本を収録。絵柄もちまっとカワイイですわ!

Questof D

### Quest of Dラストメモリー

四条家

ギャグ　4コマ

[illegible]

B5判 24P オフセット 表紙カラー
300円＋送料80円
inoris@excite.co.jpにメールにて申し込み

4コマ多数＋ショート1本掲載。実際のプレイを元にしたあるある系ネタがメインで、略語スラング満載。プレイヤーの方にオススメ!?

ドルアーガオンライン

### 探訪の書・外伝

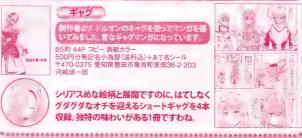
名無呼堂

ギャグ

制作者より：ドルオンのキャラを使ってマンガを描いてみました。変なギャグマンガになっています。

B5判 44P コピー 表紙カラー
500円分無記名小為替（送料込）＋あて名シール
〒470-0375 愛知県豊田市亀首町東畑36-2-203
河崎誠一郎

シリアスめな絵柄と展開ですのに、はてしなくグダグダなオチを迎えるショートギャグを4本収録。独特の味わいがある1冊ですわね。

## イベントミニチェック

★山陰同人誌即売会　花鳥風月
◎2008年5月11日（日）11:00～15:00
◇島根県松江市くにびきメッセ大展示場
　以前紹介したイベントですが、この春にも開催されます!　ゴールデンウィークあわせの新刊がたくさんあるかも!?
入場料（パンフレット代）500円。コスプレもOK。

このコーナーではイベント主催者様からの情報を募集いたしております。イベントへのサークル参加の募集もOK。イラスト入りのハガキの場合、そのまま掲載する場合もあります。みなさん、ぜひ情報をお寄せください!

●アイコンの説明●
ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1本以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への御注意
○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

経験が無いのにオンリーイベントの開催を画策して失敗した場合の、最悪のパターンを想像してみまーす。サークルから参加費も集めたのに、運営方法が分からないままでテンパった結果、イベント開催全体をドタキャン。当日、集まった参加サークルは激怒してこちらを詐欺扱い。以後、怖くてどんなイベントにも参加できず、逃亡の日々を送ることに……あわわわ!

三国志大戦2 **魏武魂** 梅リンゴ。

ギャグ 4コマ

500円分無記名小為替(送料込)+あて名シール
B5判 28P オフセット 表紙カラー
〒180-0011 東京都武蔵野市八幡町1-5-2
プリムローズB-107 重本方 AD「UMERIN⑤」係

**変形4コマの1Pショートを多数収録しています。計略で能力が落ちるとチビキャラになる、というアイデアが秀逸かつプリティ!**

サムライスピリッツシリーズ **暁の四匹・終式** 君の好きだった歌

シリアス

作者より:皆様の応援のおかげで完結させることができました! ありがとうございました!

B5判 60P オンデマント 表紙カラ
送料込み400円分無記名小為替
〒183-0006 東京都府中市緑町1-19-3 吉田荘2 沼田方
有葉貴重

**閑丸とリムルルを襲う敵の首魁、凰乱の正体は、目的は? アクションの連続で送るオリジナルストーリー、大感動の完結ですわ!**

■ケーパロ誌投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードに関連性があるものはOK)。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します! 次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください) ●本のPR文(40字以内で) ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます!

あて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ケーパロ誌」係
メール投稿の方は→donjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。4月末に掲載を希望する人は3月17日(月)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

3~6月の予定をここでチェック!

# 春のオールジャンルイベントスケジュール

## 春先から梅雨の時期までイベント満載!

**ハーネス**「例によって東京限定・オールジャンルのみですが、今年の春の大きめなイベントをご紹介いたしますわ。ゴールデンウィークの予定にも組み込みましょう!」

**○3月9日(日)**
●こ〜みっく5 /大田区産業プラザPiO 2F小展示ホール/ 11:30〜15:30

**○3月16日(日)**
HARU COMIC CITY 13 /東京ビッグサイト 東ホール/ 10:30〜15:00

**○4月20日(日)**
●サンシャインクリエイション39
/池袋サンシャインシティ ワールドインポートマート・文化会館/ 11:00〜15:30

**○4月27日(日)**
●COMIC1☆2 /東京ビッグサイト 東1、2ホール/ 10:30〜15:30

**○5月3日(土:祝)、4日(日)**
●SUPER COMIC CITY17 /東京ビッグサイト 東ホール/ 10:00〜15:30

**○6月15日(日)**
●サンシャインクリエイション40
/池袋サンシャインシティ ワールドインポートマート・文化会館/ 11:00〜15:30

**○6月29日(日)**
●COMIC CITY 東京119 /東京ビッグサイト 東ホール/ 11:00〜15:00

## いっそ自分でイベント開催!?

**レン**「でもオールジャンルイベントだと、アーケード同人誌を出している人がいる可能性がある、というだけで、アーケード同人誌に必ず出会えるわけじゃないんですよね……」

**ハーネス**「そうですわね。はっきりいえば、今の同人誌業界においてアーケードはそれほど勢いのあるジャンルではありませんわ。まあ、かといって零細ジャンルというわけでもないので、中規模以上のオールジャンルイベントならいくつかのサークルが参加している可能性は高いのですけれど……」

**レン**「でも『アーケード』という最大枠でのくくりですから、自分の好きなゲームの同人誌に必ず遭遇できる、というわけじゃないですよね? やっぱりこまめに、ネットやペーパーでオンリーイベントの情報をチェックした方がいいのかなあ」

**ハーネス**「そうですわね。東京以外の地方まで含めると、結構数もありますし」

**レン**「そうだ! 自分の好きなゲームの同人誌をたくさん読みたいから、自分でそのゲームのオンリーイベントを開催しちゃう、っていうアイデアはどうですか?」

**ハーネス**「うーん、動機としては間違ってないかも知れませんが……イベントの主催なんてそう簡単にできるものではありませんわ。特にあなた、経験も知識も無いでしょう?」

**レン**「えっ! それはまあ、そうですけれど、一念発起なせばな……りませんか?」

**ハーネス**「なりません。参加者の集め方、会場の借り方、告知の仕方、当日の運営、何にも分からないんでしょう? そんな調子でイベントなんて立ち上げて、もし破綻して当日開催不能、なんてことになったらどれだけの人に迷惑をかけることか。どうしてもというなら、別のイベント主催者の手伝いなどをして、知識と経験を蓄えてからにしなさい」

**レン**「はーい。熱意だけではダメなことってあるんですね」

**ハーネス**「でも、行動の原点として熱意は大切ですわよ。その熱意を形にする努力をするようにしましょうね」

メイドの控え室 レン君の想像の続きを 。イベント会場を貸した施設にも、後々まで問い合わせや苦情が殺到。施設側は「同人誌即売会とはこんないい加減な連中なのか。トラブルはお断り。今後一切、同人誌と名の付くイベントには会場を貸さん!」と決定。以後その地域ではすべての同人誌サークルが活動基盤を失ってしまう……。おっと、大げさすぎるとは言い切れませんわよ!?

# ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

## ストリートファイターオンライン始動

http://www.daletto.com/

STREET FIGHTER ONLINE
MOUSE GENERATION

株式会社ダレットが、Windows向けオンライン格闘ゲーム『ストリートファイター オンライン マウスジェネレーション』の開発を発表した。

操作はマウスのみと簡単明瞭。マウスの動きに合わせてキャラクターが移動し、必殺技はドラッグ＆ドロップやマウスホイールの操作などで繰り出せる。また、登場キャラクターはリュウや春麗といったおなじみのメンバー以外に、中国の武侠小説家、金庸(きんよう)氏のキャラクターが参戦決定している。サービス開始は4月を予定しており、なんとプレイ料金は基本的に無料！（一部のアイテムのみ課金制） さまざまな媒体とのコラボも控え今後が楽しみなタイトルとなっている。

衣装や手足などのパーツはカスタマイズ可能。組み合わせによって使える必殺技が変化！



## あの人気者ドアラがやって来た!!

http://dragons-official.at.webry.info/

フリーダムな動きとシュールな芸風が、さまざまな動画投稿サイトで紹介されて、最近では本の執筆までこなす大人気のマスコット、ドアラがアルカディアと奇跡のコラボレート！ 現在発売中の『アルカディア アーケードカードゲーム コンプリート』の記事出演取材のため2月某日、都内に上陸したのだ！ 撮影も無事終了後、セクシーポーズで周囲のギャラリーを魅了、そしてナゴヤドームへ帰っていった。どのページの出演かは自分の目で確かめてみよう。

Resume

『アルカディア アーケードカードゲーム コンプリート』
好評発売中
価格:1500円(税込)

マスコット初の著作本を出し勢いに乗るドアラ。当日はEXコス(？)のスーツ姿で参上。

## 29(ニク)周年で「キンケシ」復活!!

http://www.kaiyodo.co.jp/wf/

コミックの連載開始から、今年で29(ニク)周年を迎えた『キン肉マン』。それを記念し、1980年代に大ブームを巻き起こした「キンケシ」が復刻販売される。色は肌色、赤、青と計3色、各全20種で登場となる。価格は1カプセル2体入りで100円。第1弾は3月上旬、第2弾は6月に発売の予定だ。

## 東京国際アニメフェア2008開催

http://www.tokyoanime.jp/ja/index.php

今年も「国際アニメフェア」が、3月29日(土)～3月30(日)の間、今年も東京ビッグサイトで開催される。アニメ関連会社による見本市や、イベントが盛りだくさん。詳細はホームページで確認してほしい！

## 「'08学割っ!キャン・パスポート」前売り販売中!!

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリスでは、2/16(土)～4/6(日)の間、学生を対象におトクな「'08 学割っ！キャン・パスポート」を前売り販売中！ 通常より低価格で特典もいっぱい！ 詳しくはホームページを見てね！

TOKYO JOYPOLIS 小中高大専 08' 学割っ! キャン・パスポート

## ナンジャ☆メガフェスタ開催!!

http://www.namja.jp/

3月20日(木)～6月8日(日)までの間、ナムコ・ナンジャタウンでは「ナンジャ☆メガフェスタ」を開催！ 巨大パフェやジャンボ餃子、スペシャルセラピーといった特別メニューに、家族や仲間と挑戦しよう!!

# 予選開催店舗&スケジュール発表！

ついに闘劇'08の予選開催店舗が決定！ 自分が参加したいタイトルの予選開催店をチェックしておこう!! なお、この表には試合開始の時間は書かれていないので、開始時間やエントリー方法などについて下調べするためにも、開催日よりも早い日程のうちに一度店舗に足を運んでおくことをオススメしたい。

## 表の見かた

| エリア | 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | エリア | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 北 | 北海道 | GAME41 | 011-751-9772 | 佐藤 | A-1 | 5/17(土) |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

①予選が開催されるエリア
②予選開催地都道府県
③予選開催店舗名
④問い合わせ電話番号
⑤担当者名
⑥エリア区分。予選開催店舗が多いタイトルは、同一エリア内で本選参加者を決めるエリア決勝を開催する。
⑦予選開催日。エリア決勝が開催される店舗は日程の文字が白抜き。該当店舗でも店舗予選が開催され、その店舗代表者が決定された後にエリア予選が開催される。

### 予選スケジュールは変更される可能性があります！

この発表内容は、変更される可能性があります。これは、各店舗の事情やゲームのバージョンアップなどの理由によって日程の調整が迫られるなど不測の事態があるからです。

もちろん、この予定通りに開催されることが理想ですが、やむなく変更される可能性があることをご留意の上ご了承ください。

このスケジュールに変更があった場合は、次号のアルカディア5月号（3月30日発売）や、オフィシャルホームページ（http://www.tougeki.com/）でも随時更新していきます。

## STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future

**チーム戦（3on3）：予選開催65店舗➡本選進出枠23チーム**

| エリア | 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | エリア | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 北海道 | GAME41 | 011-751-9772 | 佐藤 | A-1 | 5/17(土) |
| | 秋田県 | ハイテク セガ 秋田 | 018-837-5041 | 仁木 | A-2 | 4/5(土) |
| | 宮城県 | プレイランドエフワン | 022-261-5782 | 板垣 | A-2 | 4/6(日) |
| | | アミュージアム古川店 | 0229-22-8677 | 高橋 | A-2 | 4/12(土) |
| | | ナムコランド 仙台クリスロード店 | 022-722-5820 | 泉田 | A-3 | 6/15(日) |
| | 福島県 | スーパービンゴ郡山店 | 024-935-2388 | 塩田 | A-3 | 6/21(土) |
| | | JOYPLAZA | 0240-34-5154 | 長谷川 | A-3 | 6/22(日) |
| | 神奈川県 | タイトーステーション溝の口 | 044-844-7252 | 内田 | B-1 | 6/8(日) |
| | 千葉県 | 宝島 新浦安店 | 047-381-2466 | 関口 | B-1 | 6/14(土) |
| | 神奈川県 | 西横浜ゲーマーズビジョン | 045-260-5785 | 今井 | B-1 | 6/15(日) |
| | | セントラル日吉店 | 045-564-1034 | 佐々木 | B-2 | 4/12(土) |
| | | ゲームオーロ | 042-769-9474 | 宮澤 | B-2 | 4/20(日) |
| | | ゲームインファンファン藤沢店 | 0466-25-3255 | 芳川 | B-2 | 4/29(火祝) |
| | 埼玉県 | クラブ セガ 所沢 | 04-2926-9009 | 宮崎 | B-3 | 4/26(土) |
| | | プラサカプコン入間店 | 04-2935-2555 | 二村 | B-3 | 4/27(日) |
| | | プラボ 上尾店 | 048-776-4379 | 古崎 | B-3 | 4/29(火祝) |
| | | 埼玉POPY | 048-757-0994 | 鶴巻 | B-4 | 5/11(日) |
| | 群馬県 | アミュージアム前橋店 | 027-237-4234 | 籾山 | B-4 | 5/17(土) |
| | 茨城県 | GAME CAP | 0297-83-5722 | 井上 | B-4 | 5/18(日) |
| | 千葉県 | チャリオット姉崎店 | 0436-60-1508 | 花本 | B-5 | 6/22(日) |
| | | ゲームセンタークラウン | 043-462-1203 | 牧野 | B-5 | 6/28(土) |
| | | アミューズメント アルティメット | 047-478-1563 | 原田 | B-5 | 6/29(日) |
| | 東京都 | タイトーステーション BIGBOX高田馬場店 | 03-5272-9855 | 黒柳 | C-1 | 5/31(土) |
| | | ツインスタージオス セガ | 03-3260-7253 | 原 | C-1 | 6/1(日) |
| | | クラブ セガ 新宿西口 | 03-3349-0257 | 福島 | C-1 | 6/7(土) |
| | | ビートライブ | 042-724-3678 | 山岸勇 | C-1 | 6/8(日) |
| | | ムー大陸立川店 | 042-538-7295 | 西村 | C-2 | 5/3(土祝) |
| | | セントラル聖蹟桜ヶ丘店 | 042-389-2281 | 伊藤 | C-2 | 5/4(日祝) |
| | | アミューズメントスペースUFO八王子 | 042-627-8188 | 谷口 | C-2 | 5/5(月祝) |
| | | ゲームファクトリーマグマ多摩センター | 042-316-8331 | 高橋 | C-2 | 5/6(火振) |
| | | 池袋 ギーゴ | 03-3981-6906 | 石川 | C-3 | 4/6(日) |
| | | 池袋フレイラントラスベガス | 03-3982-1817 | 下田 | C-3 | 4/13(日) |
| | | GAME-NEWTON 大山店 | 03-3554-2668 | 若松 | C-3 | 4/19(土) |
| | | ゲームインサクラ | 03-3944-0252 | 森川 | C-4 | 6/28(土) |
| | | ファンファクトリー中村橋 | 03-3998-4020 | 長嶋 | C-4 | 7/5(土) |
| | | GAME-NEWTON | 03-3558-9766 | 松田 | C-4 | 7/6(日) |
| | 愛知県 | ゲームBOX.Q2 | 052-452-0920 | 川合 | D-1 | 5/11(日) |
| | | キングジョイ | 052-241-9515 | 武山 | D-1 | 5/17(土) |
| | 三重県 | セガ ワールド 松阪 | 0598-53-0611 | 辻田 | D-1 | 5/24(土) |
| | 愛知県 | game SKY | 052-201-6496 | 佐藤 | D-1 | 5/25(日) |
| | 静岡県 | ACT御殿場 | 042-854-3830 | 長谷川 | D-2 | 6/7(土) |
| | 山梨県 | ゲームハニック甲府 | 055-231-0829 | 井口 | D-2 | 6/8(日) |
| | 静岡県 | ミラクルドーム | 0545-52-8585 | 半田 | D-2 | 6/15(日) |
| | 新潟県 | 新潟POPY | 025-286-0763 | 宮川 | D-3 | 4/27(日) |
| | | ハロ三条店 | 0256-33-7661 | 樋口 | D-3 | 5/3(土祝) |
| 近畿 | 大阪府 | ゲームスペース ベガス | 06-6351-2889 | 堀井 | E-1 | 6/21(土) |
| | | 星狩物語中百舌鳥店 | 072-250-3001 | 玉山 | E-1 | 6/22(日) |
| | 兵庫県 | 遊スペースマジカル | 078-265-5100 | 山本 | E-1 | 6/29(日) |
| | 京都府 | ネオアミューズメントスペースa-cho | 075-251-2323 | 千葉 | E-2 | 5/3(土祝) |
| | 奈良県 | アミューズメントデフト | 0742-26-7789 | 松井 | E-2 | 5/4(日祝) |
| 中国・四国 | 広島県 | JOYサンモール店 | 082-241-8564 | 應和 | F-1 | 4/13(日) |
| | | 広島 ギーゴ | 082-541-6345 | 山口 | F-1 | 4/19(土) |
| | 岡山県 | ファンタジスタ | 086-523-6555 | 大島 | F-1 | 4/26(土) |
| | | ウェルカム | 086-221-8833 | 房宗 | F-1 | 4/27(日) |
| | 香川県 | 戦～ikusa～ | 087-843-2788 | 伊藤 | F-2 | 6/14(土) |
| | | ファンハラダイス志度 | 087-870-2030 | 永田 | F-2 | 6/15(日) |
| | 高知県 | 戦 高知 | 088-854-1930 | 小松 | F-2 | 6/21(土) |
| 九州・沖縄 | 福岡県 | 天神 ギーゴ | 092-724-5971 | 下山 | G-1 | 5/31(土) |
| | | ワンダーパーク 博多 | 092-434-3721 | 大塚 | G-1 | 6/1(日) |
| | | モンキーハウス本館 | 092-843-5671 | 茶園 | G-1 | 6/7(土) |
| | | TAC北方店 | 093-941-9022 | 下川 | G-2 | 6/15(日) |
| | 大分県 | ハイテクランド セガ ハーバープレイス | 0977-25-3206 | 牛島 | G-2 | 6/22(日) |
| | 鹿児島県 | ゲームセンター電撃新栄 | 099-255-2505 | 橋元 | G-3 | 5/10(土) |
| | 宮崎県 | ナムコランド 日向店 | 0982-55-8037 | 原田 | G-3 | 5/11(日) |
| | 沖縄県 | ゲームインナハ2 | 098-861-8361 | 宮城 | G-4 | [illegible] |

## アルカナハート2

**シングル戦（1on1）：予選開催29店舗➡本選進出枠29人**

| エリア | 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 北海道 | MAXIM HERO | 011-219-2855 | 冨田 | 5/6(火振) |
| | 福島県 | スーパービンゴ郡山店 | 024-935-2388 | 塩田 | 5/31(土) |
| | 宮城県 | ナムコランド 仙台クリスロード店 | 022-722-5820 | 泉田 | 6/7(土) |
| | | プレイランドエフワン | 022-261-5782 | 板垣 | 6/14(土) |
| | 茨城県 | ピンクパンサー けあき台店 | 029-247-1983 | 藤峰 | 4/27(日) |
| | 群馬県 | ドライブインセゾン | 0276-37-7150 | 江原 | 5/5(月祝) |
| | 神奈川県 | ゲームオーロ | 042-769-9474 | 宮澤 | 5/17(土) |
| | 茨城県 | プレビジョイカム石岡店 | 0299-22-6758 | 平山 | 5/24(土) |
| | 千葉県 | ラッキーバッティングドーム | 047-458-8208 | 土谷 | 5/25(日) |
| | | ゲームチャリオット船橋店 | 047-429-0406 | 河岡 | 6/15(日) |
| | 栃木県 | ファンタジーパーク | 0287-37-5137 | 相馬 | 6/22(日) |
| | 千葉県 | ラッキー千葉店 | 043-227-6447 | 日暮 | 6/28(日) |
| | 東京都 | GAME-NEWTON | 03-3558-9766 | 松田 | 4/13(日) |
| | | タイトーステーション BIGBOX高田馬場店 | 03-5272-9855 | 黒柳 | 6/29(日) |
| | | 東京レジャーランド秋葉原店 | 03-5298-1360 | 小林 | 7/5(土) |
| | | GAME-NEWTON 大山店 | 03-3554-2668 | 若松 | 7/6(日) |
| 中部 | 愛知県 | game SKY | 052-201-6496 | 佐藤 | 4/5(土) |
| | 新潟県 | ゲームセンターテクノポリス | 0258-33-1516 | 滝口/佐藤 | 4/29(火祝) |
| | 富山県 | アミューズランド ガディス | 0766-24-8450 | 高畑 | 5/10(土) |
| | 新潟県 | 新潟POPY | 025-286-0763 | 宮川 | 5/31(土) |
| | 愛知県 | PLAYSEVEN | 0586-46-7228 | 松家 | 6/1(日) |
| | | カレッジⅡ西店 | 052 503 1567 | 小妻 | 6/21(土) |
| 近畿 | 大阪府 | ゲームプラザ エム | 06-6991-0363 | 堀井 | 4/19(土) |
| | | ゲームスペース ベガス | 06-6351-2889 | 堀井 | 4/26(土) |
| | 兵庫県 | プレイステーション ネーブル西宮店 | 0798-65-5833 | 川地 | 5/18(日) |
| 四国 | 香川県 | MAXPLAZA 善通寺 | 0877 63-4333 | 山口 | 5/10(土) |
| | 愛媛県 | プレイドーム松山 | 090-4500-3361 | 佐藤 | 6/14(土) |
| 九州 | 福岡県 | TAC北方店 | 093-941-9022 | 下川 | 4/20(日) |
| | 宮崎県 | ナムコランド 日向店 | 0982-55-8037 | 原田 | 6/8(日) |

# Virtua Fighter 5

**チーム戦（3on3）：予選開催101店舗➡本選進出枠28チーム**

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | エリア | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|
| 青森県 | ハロ五所川原店 | 0173-38-1078 | 福田 | A-1 | 4/26(土) |
| 山形県 | ゲームゾーントレジャー吉原店 | 023-646-9336 | 高橋 | A-1 | 4/27(日) |
| 宮城県 | スーパーヒーロー仙台 | 022-384-1786 | 大宮 | A-1 | 5/3(土祝) |
| 山形県 | スーパーノバ天童 | 023-656-9370 | 加藤 | A-1 | 5/10(土) |
| 宮城県 | アミュージアム古川店 | 0229-22-8677 | 高橋 | A-1 | 5/11(日) |
| 北海道 | キャッツアイ新札幌店 | 011-899-1500 | 種村 | A-2 | 5/11(日) |
| | スガイディノス帯広 | 0155-38-2811 | 下河原 | A-2 | 5/17(土) |
| | パワープラントプルプル | 011-231-7032 | 森田 | A-2 | 5/18(日) |
| 茨城県 | ピンクパンサー 水戸店 | 029-309-1983 | 大出 | B-1 | 4/6(日) |
| | ピンクパンサー 結城店 | 0296-33-7411 | 森田 | B-1 | 4/12(土) |
| 栃木県 | ゲームパニック佐野 | 0283-27-1829 | 日向野 | B-1 | 4/13(日) |
| | ゲームグッドヒル | 028-614-6142 | 須藤 | B-1 | 4/19(土) |
| 神奈川県 | アドアーズ鶴見店A館 | 045-584-2280 | 石田 | B-2 | 4/19(土) |
| | 西横浜 Gamer's VISION | 045-260-5785 | 今井 | B-2 | 4/26(土) |
| | クラブ セガ 綱島 | 045-547-1199 | 清水 | B-2 | 4/27(日) |
| 群馬県 | ゲームパニック高崎 | 027-363-8295 | 立花 | B-3 | 4/27(日) |
| | ドライブインセゾン | 0276-37-7150 | 江原 | B-3 | 4/29(火祝) |
| | アミュージアム前橋店 | 027-237-4234 | 籾山 | B-3 | 5/3(土祝) |
| 埼玉県 | ゲームアリス川口店 | 048-240-0588 | 板垣 | B-4 | 5/4(日祝) |
| | セガ ワールド 吉川 | 048-983-0481 | 高橋 | B-4 | 5/5(月祝) |
| | ゲームテイトナ志木 | 048-487-5620 | 久保田 | B-4 | 5/6(火振) |
| | デイトナⅢ | 048-269-8119 | 山下 | B-4 | 5/10(土) |
| 神奈川県 | プレイシティキャロット 伊勢佐木町店 | 045-252-1164 | 市原 | B-5 | 5/11(日) |
| | クラブ セガ 相模大野 | 042-741-8195 | 鈴木 | B-5 | 5/17(土) |
| | アブレイズ湘南台店 | 0466-41-3361 | 大森 | B-5 | 5/18(日) |
| 千葉県 | 千葉レジャーランド 千葉ニュータウン店 | 0476-48-7175 | 水崎 | B-6 | 5/24(土) |
| | ムー大陸流山店 | 0471-40-7483 | 野口 | B-6 | 5/25(日) |
| | クラブ セガ 本八幡 | 047-334-7960 | 篠原 | B-6 | 5/31(土) |
| | ゲームチャリオット船橋店 | 047-429-0406 | 河岡 | B-6 | 6/1(日) |
| 茨城県 | 桜の牧アミューズパーク | 029-244-9900 | 柴田 | B-7 | 6/7(土) |
| | ゲームパニックつくば | 029-843-8295 | 清水 | B-7 | 6/8(日) |
| | GAME CAP | 0297-83-5722 | 井上 | B-7 | 6/14(土) |
| | AMコーラルパーク土浦店 | 029-835-5689 | 森山 | B-7 | 6/15(日) |
| 埼玉県 | セガ ワールド 飯能 | 042-972-6989 | 積田 | B-8 | 6/21(土) |
| | キャラゲット深谷店 | 048-573-3951 | 吉沢 | B-8 | 6/22(日) |
| | GAMEGARAGE大宮店 | 048-650-2411 | 伊藤 | B-8 | 6/28(土) |
| | ゲームモアイ上尾店 | 048-771-1612 | 梅内 | B-8 | 6/29(日) |
| 千葉県 | ムー大陸 稲毛店 | 043-255-3257 | 宮本 | B-9 | 6/28(土) |
| | セガ ワールド 旭 | 0479-62-7101 | 村上 | B-9 | 7/5(土) |
| | テクモピア美浜店 | 043-203-4001 | 山田 | B-9 | 7/6(日) |
| 東京都 | パソピアード東京 | 03-3734-9880 | 田川 | C-1 | 4/5(土) |
| | 渋谷 ギーゴ | 03-5458-2201 | 小久保 | C-1 | 4/12(土) |
| | ハイテクランド セガ 渋谷 | 03-3409-4737 | 三上 | C-1 | 4/13(日) |
| | 東京レジャーランド秋葉原2号店 | 03-5209-5650 | 上西 | C-2 | 4/20(日) |
| | ゲームプラザGAO北千住店 | 03-3870-0381 | 内山 | C-2 | 4/29(火祝) |
| | 東京レジャーランド小岩店 | 03-5668-8411 | 竹澤 | C-2 | 5/4(日祝) |
| | クラブ セガ 秋葉原 | 03-5256-8123 | 深見 | C-3 | 5/17(土) |
| | フラボ 荻窪店 | 03-3392-7657 | 野原 | C-3 | 5/24(土) |
| | 池袋 ギーゴ | 03-3981-6906 | 石川 | C-3 | 5/25(日) |
| | ゲームディルレイひばりヶ丘北口店 | 042-424-3703 | 川野 | C-4 | 6/14(土) |
| | ビートライブ | 042-724-3678 | 山岸勇 | C-4 | 6/15(日) |
| | ムー大陸立川店 | 042-538-7295 | 西村 | C-4 | 6/21(土) |
| | セガ ワールド アルカス | 042-365-2591 | 山縣 | C-4 | 6/22(日) |
| 愛知県 | VAMP中川店 | 052-439-1250 | 大島 | D-1 | 4/12(土) |
| | ナムコ ワンダーシティ 名古屋店 | 052-683-8765 | 小林 | D-1 | 4/13(日) |
| 静岡県 | サンセイブ城北店 | 053-471-9800 | 阿部 | D-1 | 4/19(土) |
| 愛知県 | ゲームファンタジーランド ナイル | 052-601-7817 | 野口 | D-1 | 4/20(日) |
| 静岡県 | ACT御殿場 | 042-854-3830 | 長谷川 | D-2 | 4/26(土) |
| 山梨県 | ゲームハニック甲府 | 055-231-0829 | 井口 | D-2 | 4/27(日) |
| | ゲームハニック石和 | 055-261-8295 | 浦山 | D-2 | 4/29(火祝) |
| | ハイテク遊園ニュースター | 055-228-8923 | 畑 | D-2 | 5/4(日祝) |
| 新潟県 | 新潟POPY | 025-286-0763 | 宮川 | D-3 | 5/6(火振) |
| 富山県 | アミューズメントアズプレス | 076-423-2890 | 高橋 | D-3 | 5/10(土) |
| 長野県 | アミューズメントハークNASA | 026-228-7434 | 金澤 | D-3 | 5/11(日) |
| 新潟県 | ゲームセンターテクノポリス | 0258-33-1516 | 滝口/佐藤 | D-3 | 5/18(日) |
| 三重県 | セガ ワールド 生桑 | 059-332-9988 | 坂倉 | D-4 | 5/24(土) |
| 愛知県 | おもしろランドAHAHA | 052-401-6013 | 瀧 | D-4 | 5/25(日) |
| | ゲームファンタジオ甚目寺 | 052-445-2030 | 西川 | D-4 | 5/31(土) |
| | アーバンスクエア大須店 | 052-249-3507 | 荻 | D-4 | 6/1(日) |
| 石川県 | コスモランド小松 | 0761-23-2756 | 福田 | D-5 | 6/14(土) |
| 愛知県 | アリス一宮店 | 0586-47-4388 | 京林 | D-5 | 6/15(日) |
| 岐阜県 | ゲームセンターダイオウ | 058-274-3291 | 山越 | D-5 | 6/21(土) |
| 兵庫県 | セガ 三宮 SANX | 078-271-0335 | 平良 | E-1 | 5/5(月祝) |
| | T&K | 079-672-1540 | 片岡 | E-1 | 5/10(土) |
| | MAC姫路 | 079-282-8055 | 杉本 | E-1 | 5/11(日) |
| 大阪府 | GAME DINO 阪急茨木駅前店 | 072-631-5507 | 岸本 後藤 | E-2 | 6/7(土) |
| 京都府 | 西院コットンクラブ | 075-316-2675 | 嶋田 | E-2 | 6/8(日) |
| 大阪府 | ゲームプラザOKA3 | 072-671-5123 | 里見 | E-2 | 6/14(土) |
| | ラモススタジアム | 072-871-3960 | 北原 | E-2 | 6/15(日) |
| 鳥取県 | アミパラ米子店 | 0859-37-1959 | 平松 | F-1 | 4/19(土) |
| 岡山県 | アミパラ倉敷店 | 086-430-2111 | 松井 | F-1 | 4/26(土) |
| 広島県 | アミパラキャッスル | 084-925-8867 | 福村 | F-1 | 4/27(日) |
| 鳥取県 | スーパーヒーロー倉吉 | 0858-23-5255 | 河本 | F-1 | 5/4(日祝) |
| 岡山県 | ファンタジスタ | 086-523-6555 | 大島 | F-1 | 5/5(月祝) |
| 愛媛県 | ハイテク セガ 新居浜 | 0897-37-5573 | 三好 | F-2 | 5/24(土) |
| 香川県 | ファンハラタイス志度 | 087-870-2030 | 永田 | F-2 | 5/31(土) |
| | 戦 ～ ikusa ～ | 087-843-2788 | 伊藤 | F-2 | 6/1(日) |
| 高知県 | トイズ御座店 | 088-878-8935 | 布 | F-2 | 6/7(土) |
| 広島県 | 広島 ギーゴ | 082-541-6345 | 山口 | F-3 | 6/21(土) |
| 山口県 | セカ ワールド ゆめタウン長府 | 0832-48-5732 | 小池 | F-3 | 6/22(日) |
| 広島県 | アミパラTOYO店 | 082-249-8026 | 山木 | F-3 | 6/28(土) |
| | アミパラ広島店 | 082-297-7135 | 有馬 | F-3 | 7/5(土) |
| 福岡県 | ワンダーハーク 博多 | 092-434-3721 | 大塚 | G-1 | 4/19(土) |
| | TAC戸畑店 | 093-873-9100 | 大橋 | G-1 | 4/20(日) |
| 佐賀県 | フェスタ佐賀本庄店 | 0952-41-4820 | 内田 | G-1 | 4/26(土) |
| 福岡県 | 天神 ギーゴ | 092-724-5971 | 下山 | G-1 | 4/27(日) |
| 沖縄県 | ハイテク セガ 北谷プラザ | 098-936-7904 | 仲村 | G-2 | 5/11(日) |
| 熊本県 | ワンダーシティ 南熊本 | 096-375-1131 | 津留 | G-3 | 5/10(土) |
| | FESTA東バイハス店 | 096-387-5539 | 西田 | G-3 | 5/11(日) |
| | FESTA カリーノ下通店 | 096-327-5585 | 橋本 | G-3 | 5/17(土) |
| 鹿児島県 | ゲームセンター電撃新栄 | 099-255-2505 | 橋元 | G-3 | 5/24(土) |

# SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X Grand Master Challenge

**タッグ戦（2on2）：予選開催28店舗➡本選進出枠28チーム**

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | 日程 |
|---|---|---|---|---|
| 宮城県 | ナムコランド 仙台クリスロード店 | 022-722-5820 | 泉田 | 5/5(月祝) |
| 北海道 | GAME41 | 011-751-9772 | 佐藤 | 5/6(火振) |
| 埼玉県 | プラサカプコン入間店 | 04-2935-2555 | 二村 | 4/29(火祝) |
| 神奈川県 | 西横浜 Gamer's VISION | 045-260-5785 | 今井 | 5/4(日祝) |
| 埼玉県 | ゲームデイトナ志木 | 048-487-5620 | 久保田 | 5/17(土) |
| 群馬県 | ルパン122 | 0276-88-7510 | 本間 | 5/25(日) |
| 千葉県 | ムー大陸流山店 | 0471-40-7483 | 野口 | 6/7(土) |
| 栃木県 | つるまき | 028-634-2839 | 北条 | 6/29(日) |
| 東京都 | クラブ セガ 成増 | 03-5383-5712 | 矢島 | 4/13(土) |
| | GAME-NEWTON | 03-3558-9766 | 松田 | 4/27(日) |
| | クラブ セガ 新宿西口 | 03-3349-0257 | 福島 | 5/3(土祝) |
| | ゲームインサクラ | 03-3944-0252 | 森川 | 6/21(土) |
| | GAME-NEWTON 大山店 | 03-3554-2668 | 若松 | 6/22(日) |
| | G-PORT ラスベガス | 03-5291-9770 | 高橋 | 7/6(日) |
| 新潟県 | 新潟POPY | 025-286-0763 | 宮川 | 4/12(土) |
| | アミューズメントスクエア・チャンス白根店 | 025-362-6871 | 木下 | 4/26(土) |
| 愛知県 | スペースシャトル塩釜口店 | 052-833-4561 | 田村 | 5/11(日) |
| | プレイハード50春日井店 | 0568-52-8240 | 宇田 | 5/18(日) |
| 富山県 | アミューズメントアズプレス | 076-423-2890 | 高橋 | 5/24(土) |
| 大阪府 | プレイスポット長瀬UFO | 06-6721-9898 | 塚本 | 4/6(日) |
| 京都府 | ワンダータワー京都店 | 075-254-0765 | 鈴井 | 4/19(土) |
| 大阪府 | ハイテクランド セガ アビオン | 06-6645-7692 | 市道 | 5/31(土) |
| 京都府 | GAME'S DRAGON | 075-822-3017 | 新庄 | 6/15(日) |
| 京都府 | ネオアミューズメントスペースa-cho | 075-251-2323 | 千葉 | 6/28(土) |
| 岡山県 | ウェルカム | 086-221-8833 | 房宗 | 5/10(土) |
| 広島県 | 西条フラザゲームコーナー | 082-423-4130 | 平木 | 5/18(日) |
| 福岡県 | シーカム和白店 | 092-608-5881 | 島雄 | 6/1(日) |
| | センチュリー平尾店 | 092-522-7777 | 矢野 | 6/8(日) |

# 鉄拳6

## チーム戦（3on3）：予選開催198店舗➡本選進出枠26チーム

| エリア | 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | エリア | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 北海道 | キャッツアイ新札幌店 | 011-899-1500 | 種村 | A-1 | 6/15(日) |
| | | スガイディノス帯広 | 0155-38-2811 | 下河原 | A-1 | 6/21(土) |
| | | アミューズメントファクトリープルプル | 0166-24-5077 | 堀田 | A-1 | 6/22(日) |
| | | パワープラントプルプル | 011-231-7032 | 森田 | A-1 | 6/28(土) |
| | | MAXIM HERO | 011-219-2855 | 冨田 | A-1 | **6/29(日)** |
| | 宮城県 | スーパーヒーロー仙台 | 022-384-1786 | 大宮 | A-2 | 6/14(土) |
| | | ネオジオボウル名取 | 022-383-1811 | 大宮 | A-2 | 6/15(日) |
| | 青森県 | パロ五所川原店 | 0173-38-1078 | 福田 | A-2 | 6/21(土) |
| | 岩手県 | DEADBALL | 019-632-6700 | 渕崎 | A-2 | 6/22(日) |
| | | AMUSEMENT Nexus | 0197-25-4780 | 菅原 | A-2 | 6/28(土) |
| | 宮城県 | ナムコランド 仙台クリスロード店 | 022-722-5820 | 泉田 | A-2 | **6/29(日)** |
| | 山形県 | ゲームゾーントレジャー吉原店 | 023-646-9336 | 高橋 | A-3 | 4/5(土) |
| | 福島県 | JOYPLAZA | 0240-34-5154 | 長谷川 | A-3 | 4/6(日) |
| | | スーパービンゴ郡山店 | 024-935-2388 | 塩田 | A-3 | 4/12(土) |
| | | プラボいわき店 | 0246-22-4636 | 菅原 | A-3 | 4/13(日) |
| | 宮城県 | アミュージアム古川店 | 0229-22-8677 | 高橋 | A-3 | 4/19(土) |
| | 山形県 | スーパーノバ天童 | 023-656-9370 | 加藤 | A-3 | **4/20(日)** |
| | 栃木県 | プラボ 宇都宮店 | 028-638-5011 | 内藤 | B-1 | 4/6(日) |
| | 茨城県 | ピンクパンサー 下妻店 | 0296-43-6880 | 藤峰 | B-1 | 4/12(土) |
| | | ゲームパニックつくば | 029-843-8295 | 清水 | B-1 | 4/13(日) |
| | | 下館ミナミボウル | 0296-22-7552 | 三林 | B-1 | 4/19(土) |
| | | ナムコランド 水戸店 | 029-241-3444 | 日向 | B-1 | 4/20(日) |
| | | 桜の牧アミューズパーク | 029-244-9900 | 柴田 | B-1 | 4/26(土) |
| | | ピンクパンサー日立店 | 0294-32-1983 | 齋藤 | B-1 | 4/27(日) |
| | | プレビジョイカム石岡店 | 0299-22-6758 | 平山 | B-1 | 4/29(火祝) |
| | 栃木県 | ゲームグッドヒル | 028-614-6142 | 須藤 | B-1 | **5/3(土祝)** |
| | 群馬県 | アミューズメントももたろう笠懸店 | 0277-76-7022 | 酒井 | B-2 | 4/19(土) |
| | 埼玉県 | アミューズメントF-1深谷店 | 048-573-7799 | 篠崎 | B-2 | 4/20(日) |
| | 栃木県 | ゲームパニック佐野 | 0283-27-1829 | 日向野 | B-2 | 4/26(土) |
| | 埼玉県 | GAMEGARAGE大宮店 | 048-650-2411 | 伊藤 | B-2 | 4/27(日) |
| | | セガ ワールド 飯能 | 042-972-6989 | 積田 | B-2 | 4/29(火祝) |
| | | 熊谷 ナムコランド店 | 048-527-3675 | 大井 | B-2 | 5/3(土祝) |
| | 群馬県 | ゲームパニック高崎 | 027-363-8295 | 立花 | B-2 | 5/4(日祝) |
| | | ルパン 122 | 0276-88-7510 | 本間 | B-2 | **5/5(月祝)** |
| | 埼玉県 | ゲームテイトナ志木 | 048-487-5620 | 久保田 | B-3 | 5/3(土祝) |
| | | ナムコランド 越谷店 | 048-960-2021 | 庄司 | B-3 | 5/4(日祝) |
| | | デイトナⅢ | 048-269-8119 | 山下 | B-3 | 5/5(月祝) |
| | 千葉県 | クラブ セガ 柏 | 04-7164-0866 | 池永 | B-3 | 5/10(土) |
| | 埼玉県 | プラボ 上尾店 | 048-776-4379 | 古崎 | B-3 | 5/11(日) |
| | | ゲームモアイ上尾店 | 048-771-1612 | 梅内 | B-3 | 5/17(土) |
| | | セガ ワールド 入間 | 04-2965-1813 | 中崎 | B-3 | 5/18(日) |
| | | ゲームアリス川口店 | 048-240-0588 | 板垣 | B-3 | 5/24(土) |
| | | アミューズメントももたろう草加店 | 048-921-1868 | 武元 | B-3 | 5/25(日) |
| | | 埼玉POPY | 048-757-0994 | 鶴巻 | B-3 | **5/31(土)** |
| | 東京都 | G-PORTラスベガス | 03-5291-9770 | 高橋 | B-4 | 6/14(土) |
| | | 大久保アルファステーション | 03-5330-8595 | 島田 | B-4 | 6/15(日) |
| | | 新宿スポーツランド本館 | 03-3352-5489 | 大塚 | B-4 | 6/21(土) |
| | | GAME UFO三軒茶屋店 | 03-5486-6994 | 福田 | B-4 | 6/22(日) |
| | | タイトーステーション BIGBOX高田馬場店 | 03-5272-9855 | 黒柳 | B-4 | 6/28(土) |
| | | ツインスタージオス セガ | 03-3260-7253 | 原 | B-4 | 6/29(日) |
| | 埼玉県 | クラブ セガ 所沢 | 04-2926-9009 | 宮崎 | B-4 | 7/5(土) |
| | 東京都 | プラボ 中野店 | 03-5380-5442 | 山口 | B-4 | **7/6(日)** |
| | 千葉県 | ナムコランド 幕張店 | 043-273-3071 | 小林 | B-5 | 4/5(土) |
| | | ゲームエース南八幡 | 047-379-2861 | 村山 | B-5 | 4/6(日) |
| | | テクモピア行徳店 | 047-395-1119 | 百田 | B-5 | 4/12(土) |
| | | アプレイズ行徳店 | 047-701-2689 | 篠崎 | B-5 | 4/13(日) |
| | 東京都 | プレイシティキャロット 巣鴨店 | 03-3943-6735 | 松山 | B-5 | 4/19(土) |
| | | ゲームプラザGAO北千住店 | 03-3870-0381 | 内山 | B-5 | 4/20(日) |
| | | 東京レジャーランド小岩店 | 03-5668-8411 | 竹澤 | B-5 | 4/26(土) |
| | | ナムコランド 王子店 | 03-5959-9830 | 斉藤 | B-5 | **4/27(日)** |
| | 千葉県 | ゲームチャリオット辰巳店 | 0436-41-9211 | 前田 | B-6 | 4/12(土) |
| | | イスカンダル | 0120-010-267 | 設楽 | B-6 | 4/13(日) |
| | 東京都 | セガ ワールド 成田 | 0476-23-2591 | 大石 | B-6 | 4/27(日) |
| | | HAP'1ゲームチッタ八千代台 | 047-411-7971 | 佐藤 | B-6 | 4/29(火祝) |
| | | ムー大陸 稲毛店 | 043-255-3257 | 宮本 | B-6 | 5/3(土祝) |
| | | ラッキー中央店フェリシダ | 043-222-5610 | 上川 | B-6 | 5/4(日祝) |
| | | ラッキーバッティングドーム | 047-458-8208 | 土谷 | B-6 | 5/5(月祝) |
| | | ゲームチャリオット六方店 | 043-304-8880 | 田中 | B-6 | 5/10(土) |
| | | ゲームチャリオット五井店 | 0436-23-5533 | 市村 | B-6 | **5/11(日)** |
| | | ゲームスタジオキューブ高円寺 | 03-3315-4448 | 更科 | B-7 | 5/11(日) |
| | | セントラル聖蹟桜ヶ丘店 | 042-389-2281 | 伊藤 | B-7 | 5/17(土) |
| | | アミューズメントスペースUFO八王子 | 042-627-8188 | 谷口 | B-7 | 5/18(日) |
| | | ムー大陸立川店 | 042-538-7295 | 西村 | B-7 | 5/24(土) |
| | | プラボ 荻窪店 | 03-3392-7657 | 野原 | B-7 | 5/25(日) |
| | | ゲームディルレイひばりヶ丘南口店 | 042-424-4636 | 川野 | B-7 | 5/31(土) |
| | | 石神井公園駅前センター | 03-5393-6284 | 桜井淳 | B-7 | 6/1(日) |
| | | ナムコランド 阿佐ヶ谷店 | 03-3223-3765 | 阿部 | B-7 | 6/7(土) |
| | | ゲームオスロー立川第2店 | 042-528-1771 | 前田 | B-7 | **6/8(日)** |
| | 神奈川県 | アミューズメントパーク ネバーランド2 | 046-266-4811 | 柴田 | B-8 | 5/31(土) |
| | | ゲームオーロ | 042-769-9474 | 宮澤 | B-8 | 6/1(日) |
| | | ゲームファンタジア茅ヶ崎店 | 0467-87-8802 | 上崎 | B-8 | 6/7(土) |
| | | クラブ セガ 相模大野 | 042-741-8195 | 鈴木 | B-8 | 6/8(日) |
| | | アドアーズ大和店B館 | 046-200-6370 | 鈴木 | B-8 | 6/14(土) |
| | | セントラル日吉店 | 045-564-1034 | 佐々木 | B-8 | 6/15(日) |
| | 東京都 | パソピアード東京 | 03-3734-9880 | 田川 | B-8 | 6/21(土) |
| | | 渋谷 ギーゴ | 03-5458-2201 | 小久保 | B-8 | **6/22(日)** |
| | | セガ ワールド 大森 | 03-5709-0669 | 林 | B-9 | 6/7(土) |
| | 神奈川県 | クラブ セガ 綱島 | 045-547-1199 | 清水 | B-9 | 6/8(日) |
| | | アドアーズ鶴見店A館 | 045-584-2280 | 石田 | B-9 | 6/14(土) |
| | | プレイシティキャロット 伊勢佐木町店 | 045-252-1164 | 市原 | B-9 | 6/15(日) |
| | | ナムコランド 川崎店（ワンダーパークヒーローズベース） | 044-874-8442 | 日野 | B-9 | 6/21(土) |
| | | プラボ 鶴見店（ワンダーシティ鶴見） | 045-584-8585 | 秋田 | B-9 | 6/22(日) |
| | | アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店 | 044-900-8701 | 藤代 | B-9 | 6/28(土) |
| | | タイトーステーション溝の口 | 044-844-7252 | 内田 | B-9 | 6/29(日) |
| | | 西横浜 Gamer's VISION | 045-260-5785 | 今井 | B-9 | **7/5(土)** |
| | 福井県 | フクイレジャーランドワイプラザ店 | 0776-57-0433 | 白崎 | D-1 | 4/5(土) |
| | 石川県 | バイパスレジャーランド加賀店 | 0761-74-8007 | 針田 | D-1 | 4/6(日) |
| | | コスモランド小松 | 0761-23-2756 | 福田 | D-1 | 4/12(土) |
| | | コスモパーク白山 | 076-276-6336 | 福田 | D-1 | 4/13(日) |
| | 福井県 | GAME FANTASIO敦賀店 | 0770-21-0399 | 澤 | D-1 | 4/19(土) |
| | | JOYLAND敦賀店 | 0770-37-1616 | 森本 | D-1 | 4/20(日) |
| | 石川県 | 扇ヶ丘レジャーセンター | 076-248-3765 | 中丸 | D-1 | **4/26(土)** |
| | 新潟県 | アミューズメントスクエア・チャンス白根店 | 025-362-6871 | 木下 | D-2 | 6/21(土) |
| | | アミューズメントスクエアチャンス笹口店 | 025-240-3831 | 高野 | D-2 | 6/22(日) |
| | 富山県 | アミューズメントアズプレス | 076-423-2890 | 髙橋 | D-2 | 6/28(土) |
| | 長野県 | アミューズメントパークNASA | 026-228-7434 | 金澤 | D-2 | 6/29(日) |
| | 富山県 | ゲームセンターハローワールド | 076-451-7881 | 山室 | D-2 | 7/5(土) |
| | 新潟県 | 新潟POPY | 025-286-0763 | 宮川 | D-2 | **7/6(日)** |
| | 山梨県 | プラットハイランド駅前店 | 0555-24-7280 | 渡辺 | D-3 | 6/1(日) |
| | 静岡県 | ミラクル静岡 | 054-284-0099 | 植田 | D-3 | 6/7(土) |
| | | ジェイエスプラス焼津店 | 054-627-8341 | 齋藤 | D-3 | 6/8(日) |
| | 山梨県 | ゲームパニック石和 | 055-261-8295 | 浦山 | D-3 | 6/14(土) |
| | | ハイテク遊園ニュースター | 055-228-8923 | 畑 | D-3 | 6/15(日) |
| | 静岡県 | サンセイブ城北店 | 053-471-9800 | 阿部 | D-3 | 6/21(土) |
| | | ACT御殿場 | 042-854-3830 | 長谷川 | D-3 | 6/22(日) |
| | 山梨県 | ゲームパニック甲府 | 055-231-0829 | 井口 | D-3 | 6/28(土) |
| | 静岡県 | ミラクルドーム | 0545-52-8585 | 半田 | D-3 | **6/29(日)** |
| | 愛知県 | キングジョイ | 052-241-9515 | 武山 | D-4 | 4/20(日) |
| | | VAMP中川店 | 052-439-1250 | 大島 | D-4 | 4/26(土) |
| | | ジョイプラザ熱田店 | 052-889-2885 | 戸田 | D-4 | 4/27(日) |
| | 三重県 | アーバンスクエア津南店 | 059-238-3130 | 坂口 | D-4 | 4/29(火祝) |
| | 愛知県 | カレッジセロ小幡店 | 052-795-9240 | 杉浦 | D-4 | 5/3(土祝) |
| | 三重県 | セガ ワールド 松阪 | 0598-53-0611 | 辻田 | D-4 | 5/4(日祝) |
| | 愛知県 | ナムコ ワンダーシティ 名古屋店 | 052-683-8765 | 小林 | D-4 | 5/5(月祝) |
| | 三重県 | セガ ワールド 生桑 | 059-332-9988 | 坂倉 | D-4 | 5/10(土) |
| | 愛知県 | アーバンスクエア大須店 | 052-249-3507 | 荻 | D-4 | **5/11(日)** |
| | 岐阜県 | 遊食空間XYZ | 0574-63-7903 | 市原 | D-5 | 4/5(土) |
| | | ゲームセンターダイオウ | 058-274-3291 | 山越 | D-5 | 4/6(日) |

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | エリア | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|
| 愛知県 | ゲームファンタジーランド ナイル | 052-601-7817 | 野口 | D-5 | 4/12(土) |
| | ゲームファンタジーランド アトランティス | 0562-33-8355 | 山本 | D-5 | 4/13(日) |
| | 豊田メトロポリス | 0565-24-2717 | 宮川 | D-5 | 4/19(土) |
| | 半田メトロポリス | 0569-24-5226 | 河田 | D-5 | 4/20(日) |
| | アリスー宮店 | 0586-47-4388 | 京林 | D-5 | 4/26(土) |
| | ゲームファンタジオ甚目寺 | 052-445-2030 | 西川 | D-5 | 4/27(日) |
| 滋賀県 | アクション長浜 | 0749-64-5295 | 加藤 | E-1 | 6/1(日) |
| 京都府 | ワンダーシティ京都南店 | 075-924-6262 | 本田 | E-1 | 6/7(土) |
| 滋賀県 | エースレーン愛知川 | 0749-42-8612 | 山口 | E-1 | 6/8(日) |
| 京都府 | ワンダータワー京都店 | 075-254-0765 | 鈴井 | E-1 | 6/14(土) |
| 滋賀県 | アミューズメントスペースガオラ | 077-561-0210 | 藤原 | E-1 | 6/15(日) |
| | ジャングルクラブ堅田店 | 077-573-7717 | 浅野 | E-1 | 6/21(土) |
| 京都府 | ネオアミューズメントスペースa-cho | 075-251-2323 | 千葉 | E-1 | 6/22(日) |
| 兵庫県 | セガ 三宮SANX | 078-271-0335 | 平良 | E-2 | 4/26(土) |
| 大阪府 | チャレンジャー関大前店 | 06-6389-8072 | 坂本 | E-2 | 4/27(日) |
| | GAME DINO 阪急茨木駅前店 | 072-631-5507 | 岸本 | E-2 | 4/29(火祝) |
| | ゲームスペース ベガス | 06-6351-2889 | 堀井 | E-2 | 5/3(土祝) |
| 兵庫県 | MAC姫路 | 079-282-8055 | 杉本 | E-2 | 5/4(日祝) |
| 大阪府 | リブロス高槻店 | 072-682-3675 | 南本 | E-2 | 5/5(月祝) |
| 兵庫県 | 伊丹ゲームスペース | 072-785-1549 | 上山 | E-2 | 5/10(土) |
| | 遊スペースマジカル | 078-265-5100 | 山本 | E-2 | 5/11(日) |
| 大阪府 | ゲームプラザOKA3 | 072-671-5123 | 里見 | E-2 | 5/17(土) |
| | チャレンジャーアババ天神橋店 | 06-6357-6677 | 三好 | E-3 | 4/12(土) |
| | GAME DINO枚方店 | 072-846-3303 | 由村 | E-3 | 4/13(日) |
| 奈良県 | キャノンショット | 0742-35-3208 | 山本 | E-3 | 4/19(土) |
| 和歌山県 | ピタゴラス | 073-451-4161 | 長尾 | E-3 | 4/20(日) |
| 大阪府 | アミューズメント スコット | 06-6648-9922 | 坂元 | E-3 | 4/26(土) |
| | メディアパーク リブロス古川橋店 | 06-6907-1122 | 西 | E-3 | 4/27(日) |
| | ラモススタジアム | 072-871-3960 | 北原 | E-3 | 4/29(火祝) |
| | ゲームプラザ エム | 06-6991-0363 | 堀井 | E-3 | 5/3(土祝) |
| | エンジョイパラダイス | 06-6788-3500 | 東野 | E-3 | 5/4(日祝) |
| 高知県 | トイズ帯屋町店 | 088-826-2625 | 坂本 | F-1 | 4/19(土) |
| 岡山県 | テクノランド | 086-255-5612 | 和田 | F-1 | 4/20(日) |
| 高知県 | 戦 高知 | 088-854-1930 | 小松 | F-1 | 4/26(土) |
| 岡山県 | ファンタシスタ | 086-523-6555 | 大島 | F-1 | 4/27(日) |

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | エリア | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|
| 香川県 | MAXPLAZA 善通寺 | 0877-63-4333 | 山口 | F-1 | 4/29(火祝) |
| | 戦 ～ ikusa ～ | 087-843-2788 | 伊藤 | F-1 | 5/3(土祝) |
| 広島県 | パレプレ | 082-921-8576 | 酒井 | F-2 | 6/15(日) |
| | アミパラ TOYO店 | 082-249-8026 | 山木 | F-2 | 6/21(土) |
| 鳥取県 | スーパーヒーロー倉吉 | 0858-23-5255 | 河本 | F-2 | 6/22(日) |
| 広島県 | アミパラ広島店 | 082-297-7135 | 有馬 | F-2 | 6/28(土) |
| 島根県 | ゲームスポットハロウイン | 0853-23-0731 | 藤原 | F-2 | 6/29(日) |
| | 今出屋鉄拳塾 | 0852-72-2550 | 赤山 | F-2 | 7/6(日) |
| 広島県 | ビバーチャ 2 | 082-504-7575 | 門沢 | F-3 | 5/11(日) |
| | スペースV1廿日市 | 0829-34-3311 | 長谷川 | F-3 | 5/17(土) |
| | フタバ図書GIGAZONE広島駅前店 | 082-568-4791 | 佐古 | F-3 | 5/18(日) |
| 山口県 | セガ ワールド ゆめタウン長府 | 0832-48-5732 | 小池 | F-3 | 5/24(土) |
| | ハイテク セガ JR下関 | 0832-23-2178 | 波田 | F-3 | 5/25(日) |
| 広島県 | アミパラここじゃ店 | 082-424-4747 | 岡野 | F-3 | 5/31(土) |
| 福岡県 | TAC戸畑店 | 093-873-9100 | 大橋 | G-1 | 5/31(土) |
| | AsobiDouraku仲原店 | 092-623-3366 | 吉武 | G-1 | 6/1(日) |
| | セガ ワールド ハピヨンプラザ | 092-641-6723 | 林 | G-1 | 6/7(土) |
| 大分県 | 有限会社ドリームワールド | 097-593-5224 | 長野 | G-1 | 6/8(日) |
| 佐賀県 | フェスタ佐賀本庄店 | 0952-41-4820 | 内田 | G-1 | 6/14(土) |
| 大分県 | ハイテクランド セガ ハーバープレイス | 0977-25-3206 | 牛島 | G-1 | 6/15(日) |
| 長崎県 | ハイテク セガ もみの木村 | 0957-24-6833 | 北村 | G-1 | 6/21(土) |
| 福岡県 | ワンダーパーク 博多 | 092-434-3721 | 大塚 | G-1 | 6/22(日) |
| 熊本県 | FESTA カリーノ下通店 | 096-327-5585 | 橋本 | G-2 | 4/5(土) |
| | FESTA 東バイパス店 | 096-387-5539 | 西田 | G-2 | 4/6(日) |
| | パスカワールドグリーンランド店 | 0968-69-3001 | 村田 | G-2 | 4/12(土) |
| 宮崎県 | ナムコランド 宮崎店 | 0985-31-8875 | 鈴木 | G-2 | 4/13(日) |
| | ナムコランド 日向店 | 0982-55-8037 | 原田 | G-2 | 4/19(土) |
| 鹿児島県 | ザ・サードプラネット鹿児島店 | 099-213-0223 | 平山 | G-2 | 4/20(日) |
| | ゲームセンター電撃新栄 | 099-255-2505 | 橋元 | G-2 | 4/26(土) |
| 熊本県 | ワンダーシティ 南熊本 | 096-375-1131 | 津留 | G-2 | 5/3(土祝) |
| 沖縄県 | ゲームインナハ | 098-863-1376 | 宮城 | G-3 | 6/1(日) |
| | アミューズJOYBOX | 098-886-9429 | 長北 | G-3 | 6/7(土) |
| | ハイテク セガ 北谷プラザ | 098-936-7904 | 仲村 | G-3 | 6/8(日) |

## THE KING OF FIGHTERS`98 ULTIMATE MATCH

### シングル戦（1on1）：予選開催56店舗➡本選進出枠56人

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | 日程 |
|---|---|---|---|---|
| 福島県 | スーパービンゴ郡山店 | 024-935-2388 | 塩田 | 4/26(土) |
| 北海道 | キャッツアイ新札幌店 | 011-899-1500 | 種村 | 5/4(日祝) |
| | MAXIM HERO | 011-219-2855 | 冨田 | 6/8(日) |
| 福島県 | JOYPLAZA | 0240-34-5154 | 長谷川 | 6/15(日) |
| 山形県 | スーパーノバ天童 | 023-656-9370 | 加藤 | 6/21(土) |
| 千葉県 | ムー大陸 稲毛店 | 043-255-3257 | 宮本 | 4/12(土) |
| 神奈川県 | タイトーステーション溝の口 | 044 844 7252 | 内田 | 4/13(日) |
| 埼玉県 | GAMEGARAGE大宮店 | 048-650-2411 | 伊藤 | 4/19(土) |
| | 埼玉POPY | 048-757-0994 | 鶴巻 | 4/20(日) |
| 千葉県 | ゲームチャリオット辰巳店 | 0436-41-9211 | 前田 | 4/29(火祝) |
| 神奈川県 | POWER STICK | 0467 43 3034 | 鍋嶋 | 5/3(土祝) |
| 埼玉県 | プラボ 上尾店 | 048-776-4379 | 古崎 | 5/4(日祝) |
| 群馬県 | ゲームワールド伊勢崎 | 0270-31-1023 | 高橋 | 5/5(月祝) |
| 神奈川県 | アドアーズ大和店B館 | 046-200-6370 | 鈴木 | 5/6(火振) |
| 群馬県 | ルパン122 | 0276-88-7510 | 本間 | 5/11(日) |
| 神奈川県 | アプレイズ湘南台店 | 0466-41-3361 | 大森 | 5/24(土) |
| 千葉県 | アミューズメントエース津田沼 | 047-475-8918 | 中澤 | 5/25(日) |
| | チャリオット姉崎店 | 0436-60-1508 | 花本 | 6/7(土) |
| | イスカンタル | 0120-010-267 | 設楽 | 6/8(日) |
| 栃木県 | プラボ 宇都宮店 | 028-638-5011 | 内藤 | 6/15(日) |
| 茨城県 | ピンクパンサー つくばみらい店 | 0297-20-7070 | 藤峰 | 6/29(日) |
| | 桜の牧アミューズパーク | 029-244-9900 | 柴田 | 7/5(土) |
| 東京都 | G-PORT ラスベガス | 03-5291-9770 | 高橋 | 4/5(土) |
| | GAME-NEWTON 大山店 | 03-3554-2668 | 若松 | 4/6(日) |
| | 新宿スポーツランド本館 | 03-3352-5489 | 大塚 | 4/27(日) |
| | クラブ セガ 新宿西口 | 03-3349-0257 | 福島 | 5/17(土) |
| | GAME SPOT21 新宿西口 | 03-3343-0010 | 市来 | 5/18(日) |
| | 東京レジャーランド小岩店 | 03-5668-8411 | 竹澤 | 5/31(土) |

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | 日程 |
|---|---|---|---|---|
| 東京都 | ゲームディルレイ国分寺店 | 042-328-3498 | 山田 | 6/22(日) |
| | 大久保アルファステーション | 03-5330-8595 | 島田 | 7/6(日) |
| 富山県 | アミューズランド ガディス | 0766-24-8450 | 高畑 | 4/5(土) |
| 愛知県 | おもしろランドAHAHA | 052-401-6013 | 瀧 | 4/13(日) |
| | ゲームカレッジ | 0561-61-1439 | 岡本 | 5/10(土) |
| 新潟県 | アミューズメントスクエア・チャンス白根店 | 025-362 6871 | 木下 | 5/17(土) |
| 愛知県 | アーバンスクエア大須店 | 052-249-3507 | 荻 | 5/25(日) |
| 岐阜県 | 遊食空間XYZ | 0574-63-7903 | 市原 | 6/14(土) |
| 新潟県 | アミューズメントスクエアチャンス笹口店 | 025-240-3831 | 高野 | 6/21(土) |
| 福井県 | GAME FANTASIO敦賀店 | 0770-21-0399 | 澤 | 7/5(土) |
| 兵庫県 | セガ 三宮SANX | 078-271-0335 | 平良 | 4/12(土) |
| 大阪府 | ハイテクランド セガ アビオン | 06-6645-7692 | 市道 | 4/26(土) |
| | エンジョイパラダイス | 06-6788 3500 | 東野 | 5/18(日) |
| | チャレンジャー関大前店 | 06-6389-8072 | 坂本 | 6/1(日) |
| 京都府 | スーパーヒーロー山科 | 075-502-5765 | 堀井 | 6/7(土) |
| 大阪府 | ゲームプラザ エム | 06-6991-0363 | 堀井 | 6/29(日) |
| 広島県 | アミパラ広島店 | 082-297-7135 | 有馬 | 4/19(土) |
| 香川県 | MAXPLAZA 善通寺 | 0877-63-4333 | 山口 | 4/20(日) |
| | ファンパラダイス志度 | 087-870-2030 | 永田 | 4/27(日) |
| 山口県 | アミューズメントパークステップ | 0835-38-6738 | 佐藤 | 4/29(火祝) |
| 広島県 | フタバ図書GIGAZONE広島駅前店 | 082-568-4791 | 佐古 | 5/5(月祝) |
| | 西条フラサゲームコーナー | 082 423-4130 | 平木 | 5/11(日) |
| 岡山県 | ウェルカム | 086-221-8833 | 房宗 | 5/24(土) |
| 広島県 | ブラックジャック安古市店 | 082-876-0628 | 加登 | 6/14(土) |
| 岡山県 | ファンタジスタ | 086-523-6555 | 大島 | 6/22(日) |
| 広島県 | ビバーチャ 2 | 082-504-7575 | 門沢 | 6/28(土) |
| 福岡県 | ワンダーパーク 博多 | 092-434-3721 | 大塚 | 4/6(日) |
| 長崎県 | ゲーム・スポット大橋 | 095-845-9619 | 森田 | 6/28(土) |

## MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2

### タッグ戦（2on2）：予選開催102店舗➡本選進出枠27チーム

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | エリア | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | ハワーフラントフルフル | 011-231-7032 | 森田 | A-1 | 5/4(日祝 |
| | MAXIM HERO | 011-219-2855 | 冨田 | A-1 | 5/5(月祝) |
| | キャッツアイ新札幌店 | 011 899 1500 | 種村 | A-1 | 5/6(火振) |
| | GAME41 | 011-751-9772 | 佐藤 | A-1 | 5/10(土) |
| | キャッツアイ東苗穂店 | 011-789-1500 | 猪股 | A-1 | 5/11(日) |
| 岩手県 | LA倶楽部 | 019-646-5566 | 神農 | A-2 | 5/25(日) |
| 山形県 | スーハーノハ天童 | 023-656-9370 | 加藤 | A-2 | 5/31(土) |
| 宮城県 | プレイランドエフワン | 022-261-5782 | 板垣 | A-2 | 6/1(日) |
| 秋田県 | ハイテク セガ 秋田 | 018-837-5041 | 仁木 | A-2 | 6/7(土) |
| 宮城県 | スーパーヒーロー仙台 | 022-384-1786 | 大宮 | A-3 | 5/17(土) |
| 福島県 | JOYPLAZA | 0240-34-5154 | 長谷川 | A-3 | 5/18(日) |
| 宮城県 | ナムコランド 仙台クリスロード店 | 022-722-5820 | 泉田 | A-3 | 5/24(土) |
| 福島県 | スーハーヒンゴ郡山店 | 024-935-2388 | 塩田 | A-3 | 5/25(日) |
| 茨城県 | プレビジョイカム石岡店 | 0299-22-6758 | 平山 | B-1 | 5/5(月祝) |
| | GAME CAP | 0297-83-5722 | 井上 | B-1 | 5/6(火振) |
| 群馬県 | アミュージアム前橋店 | 027-237-4234 | 籾山 | B-2 | 4/26(土) |
| 栃木県 | ゲームパニック佐野 | 0283-27-1829 | 日向野 | B-2 | 4/27(日) |
| 群馬県 | アミューズメントももたろう笠懸店 | 0277-76-7022 | 酒井 | B-2 | 5/3(土祝) |
| 埼玉県 | ゲームデイトナ志木 | 048-487-5620 | 久保田 | B-3 | 6/7(土) |
| | GAMEGARAGE大宮店 | 048-650-2411 | 伊藤 | B-3 | 6/8(日) |
| | デイトナⅢ | 048-269-8119 | 山下 | B-3 | 6/14(土) |
| 千葉県 | ゲームチャリオット六方店 | 043-304-8880 | 田中 | B-4 | 4/5(土) |
| | ラッキー中央店フェリシタ | 043 222-5610 | 上川 | B-4 | 4/6(日) |
| | チャリオット姉崎店 | 0436-60-1508 | 花本 | B-4 | 4/12(土) |
| | ラッキー千葉店 | 043-227-6447 | 日暮 | B-4 | 4/13(日) |
| | アプレイズ行徳店 | 047-701-2689 | 篠崎 | B-5 | 5/11(日) |
| | 千葉レジャーランド 千葉ニュータウン店 | 0476-48 7175 | 水崎 | B-5 | 5/17(土) |
| | ゲームエース南八幡 | 047-379-2861 | 村山 | B-5 | 5/18(日) |
| | ラッキーハッティンクドーム | 047-458-8208 | 土谷 | B 6 | 5/24(土) |
| | ゲームセンタークラウン | 043-462-1203 | 牧野 | B-6 | 5/25(日) |
| | アミューズメントエース津田沼 | 047-475-8918 | 中澤 | B-6 | 5/31(土) |
| | アミューズメント アルティメット | 047-478-1563 | 原田 | B-6 | 6/1(日) |
| 神奈川県 | ケームオーロ | 042-769-9474 | 宮澤 | B-7 | 5/24(土) |
| | アドアーズ大和店B館 | 046-200-6370 | 鈴木 | B-7 | 5/25(日) |
| | セントラル日吉店 | 045-564-1034 | 佐々木 | B-7 | 5/31(土) |
| | プレイランドパルス | 044-855-9100 | 小竹 | B-7 | 6/1(日) |
| 東京都 | プレイシティキャロット 巣鴨店 | 03-3943-6735 | 松山 | C-1 | 6/28(土) |
| | 大久保アルファステーション | 03-5330-8595 | 島田 | C-1 | 6/29(日) |
| | GAME-NEWTON | 03-3558-9766 | 松田 | C-1 | 7/5(土) |
| | クラブ セガ 秋葉原 | 03-5256-8123 | 深見 | C-1 | 7/6(日) |
| | 新宿スホーツラント本館 | 03-3352-5489 | 大塚 | C-2 | 4/26(土) |
| | ハソヒアード東京 | 03-3734-9880 | 田川 | C-2 | 4/27(日) |
| | 中野TRF | 03-3389-7166 | 植高 | C-2 | 4/29(火祝) |
| | 東京レジャーランド秋葉原店 | 03-5298-1360 | 小林 | C-2 | 5/3(土祝) |
| | セントラル聖蹟桜ヶ丘店 | 042-389-2281 | 伊藤 | C-3 | 6/15(日) |
| | ビートライフ | 042-724-3678 | 山岸勇 | C-3 | 6/21(土) |
| | アミューズメントスヘースUFO八王子 | 042-627-8188 | 谷口 | C-3 | 6/22(日) |
| 新潟県 | アミューズメントスタジアムTOP | 0257-21-0882 | 児玉 | D-1 | 5/17(土) |
| | ハロ三条店 | 0256-33-7661 | 樋口 | D-1 | 5/18(日) |
| 新潟県 | アミューズメントメガスクエアチェミー上越店 | 025-527-2822 | 笠原 | D-1 | 5/24(土) |
| | ゲームセンターテクノポリス | 0258-33-1516 | 滝口/佐藤 | D-1 | 5/25(日) |
| 石川県 | コスモパーク竪町 | 076-234-1181 | 福田 | D-2 | 4/26(土) |
| | コスモランド小松 | 0761-23-2756 | 福田 | D-2 | 4/27(日) |
| 岐阜県 | ゲームセンタータイオウ | 058-274-3291 | 山越 | D-2 | 4/29(火祝) |
| 富山県 | アミューズランド ガディス | 0766-24-8450 | 高畑 | D-2 | 5/3(土祝) |
| 静岡県 | ACT御殿場 | 042-854-3830 | 長谷川 | D-3 | 5/31(土) |
| | ミラクル藤枝 | 054-643-7796 | 村松 | D-3 | 6/1(日) |
| 山梨県 | ケームハニック甲府 | 055-231-0829 | 井口 | D-3 | 6/7(土) |
| 静岡県 | ミラクル沼津店 | 055-925-6797 | 佐藤 | D-3 | 6/8(日) |
| 愛知県 | キンクショイ | 052-241-9515 | 武山 | D-4 | 4/5(土) |
| | アーバンスクエア大須店 | 052-249-3507 | 荻 | D-4 | 4/5(日) |
| | PLAYSEVEN | 0586-46-7228 | 松家 | D-4 | 4/12(土) |
| | game SKY | 052-201-6496 | 佐藤 | D-4 | 4/13(日) |
| 京都府 | 下鴨ヒーロータウン | 075-712-4367 | 谷本 | E-1 | 4/5(土) |
| | スーハーヒーロー山科 | 075-502-5765 | 堀井 | E-1 | 4/6(日) |
| 大阪府 | ケームフラサOKA3 | 072-671-5123 | 里見 | E-1 | 4/12(土) |
| | GAME DINO 阪急茨木駅前店 | 072-631-5507 | 岸本 後藤 | E-1 | 4/13(日) |
| | チャレンジャーアババ天神橋店 | 06-6357-6677 | 三好 | E-2 | 5/17(土) |
| | チャレンジャー関大前店 | 06-6389-8072 | 坂本 | E-2 | 5/18(日) |
| 兵庫県 | 伊丹ゲームスペース | 072-785-1549 | 上山 | E-2 | 5/24(土) |
| | プレイステーション ネーブル西宮店 | 0798-65-5833 | 川地 | E-2 | 5/25(日) |
| 奈良県 | アミューズメントデプト | 0742-26-7789 | 松井 | E-3 | 6/29(日) |
| 大阪府 | エンジョイパラダイス | 06-6788-3500 | 東野 | E-3 | 7/5(土) |
| | GAME DINO枚方店 | 072-846-3303 | 由村 | E-3 | 7/6(日) |
| | 星狩物語中百舌鳥店 | 072-250-3001 | 玉山 | E-4 | 6/15(日) |
| | ハイテクラント セカ アヒオン | 06 6645-7692 | 市道 | E-4 | 6/21(土) |
| 和歌山県 | ヒタゴラスMQ | 073-472-3566 | 木村 | E-4 | 6/22(日) |
| 大阪府 | アミューズメント スコット | 06-6648-9922 | 坂元 | E-4 | 6/28(土) |
| 兵庫県 | T&K | 079-672-1540 | 片岡 | E-5 | 4/26(土) |
| | 遊スヘースマジカル | 078 265 5100 | 山本 | E-5 | 4/27(日) |
| | セガ 三宮SANX | 078-271-0335 | 平良 | E-5 | 4/29(火祝) |
| 鳥取県 | スーハーヒーロー倉吉 | 0858-23-5255 | 河本 | F-1 | 6/1(日) |
| 島根県 | セガ ワールド 松江 | 0852-23-2231 | 下間 | F-1 | 6/7(土) |
| 岡山県 | ウェルカム | 086-221-8833 | 房宗 | F-1 | 6/8(日) |
| 山口県 | ハイテク セガ JR下関 | 0832-23-2178 | 波田 | F-2 | 5/17(土) |
| | トイス宇部店 | 0836-39-3636 | 平田 | F-2 | 5/18(日) |
| 広島県 | フタバ図書GIGAZONE広島駅前店 | 082-568-4791 | 佐古 | F-2 | 5/24(土) |
| | JOYサンモール店 | 082-241-8564 | 應和 | F-2 | 5/25(日) |
| 愛媛県 | ハイテク セガ 新居浜 | 0897-37-5573 | 三好 | F-3 | 5/4(日祝) |
| 香川県 | MAXPLAZA善通寺 | 0877-63-4333 | 山口 | F-3 | 5/6(火振) |
| | ファンパラダイス志度 | 087-870-2030 | 永田 | F-3 | 5/10(土) |
| 徳島県 | エンゼルランド佐古店 | 088-653-4758 | 吉田 | F-3 | 5/11(日) |
| 福岡県 | アミューズメントスヘースOPA | 093-952-2304 | 岩田 | G-1 | 5/5(月祝) |
| | TAC北方店 | 093-941-9022 | 下川 | G-1 | 5/4(日祝 |
| | AsobiDouraku仲原店 | 092-623-3366 | 吉武 | G-1 | 5/7(火) |
| 大分県 | ゲームプラザアンアン大分店 | 097-553-3588 | 鉾立 | G-1 | 5/10(土) |
| 福岡県 | モンキーハウス本館 | 092-843-5671 | 茶园 | G-1 | 5/11(日) |
| | ワンダーパーク 博多 | 092-434-3721 | 大塚 | G-2 | 4/26(土) |
| 熊本県 | FESTAカリーノ下通店 | 096-327-5585 | 橋本 | G-2 | 4/27(日) |
| 佐賀県 | フェスタ佐賀本庄店 | 0952-41-4820 | 内田 | G-2 | 4/29(火祝) |
| 長崎県 | ゲーム・スポット大橋 | 095-845-9619 | 森田 | G-2 | 5/3(土祝) |
| 沖縄県 | 夢咲創庫 | 098-861-4468 | 下地 | G-3 | [illegible] |

## 北斗の拳

### シングル戦（1on1）：予選開催28店舗➡本選進出枠28人

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | 日程 |
|---|---|---|---|---|
| 北海道 | GAME41 | 011-751-9772 | 佐藤 | 4/29(火祝) |
| 宮城県 | ナムコランド 仙台クリスロード店 | 022-722-5820 | 泉田 | 7/5(土) |
| 神奈川県 | 西横浜 Gamer's VISION | 045-260-5785 | 今井 | 4/6(日) |
| 群馬県 | アミューズメントももたろう笠懸店 | 0277-76-7022 | 酒井 | 4/12(土) |
| 埼玉県 | 埼玉POPY | 048-757-0994 | 鶴巻 | 4/13(日) |
| 千葉県 | ゲームチャリオット五井店 | 0436-23-5533 | 市村 | 4/19(土) |
| 茨城県 | ゲームハニックつくは | 029-843-8295 | 清水 | 4/27(日) |
| 神奈川県 | ゲームオーロ | 042-769-9474 | 宮澤 | 5/3(土祝) |
| 群馬県 | カルチャーハーク館林店 | 0276-75-6061 | 諸田 | 6/7(土) |
| 東京都 | 中野TRF | 03-3389-7166 | 植高 | 4/5(土) |
| | GAME-NEWTON 大山店 | 03-3554-2668 | 若松 | 4/20(日) |
| | GAME-NEWTON | 03-3558-9766 | 松田 | 5/11(日) |
| | 石神井公園駅前センター | 03-5393-6284 | 桜井 | 6/14(土) |
| 東京都 | ヒートライブ | 042-724-3678 | 山岸 | 7/6(日) |
| 富山県 | アミューズランド ガディス | 0766-24-8450 | 高畑 | 4/26(土) |
| 岐阜県 | 遊食空間XYZ | 0574-63-7903 | 市原 | 5/31(土) |
| 山梨県 | ゲームパニック甲府 | 055-231-0829 | 井口 | 6/15(日) |
| 愛知県 | game SKY | 052-201-6496 | 佐藤 | 6/21(土) |
| | ゲームBOX.Q2 | 052-452-0920 | 川合 | 6/22(日) |
| 静岡県 | ACT御殿場 | 042-854-3830 | 長谷川 | 6/29(日) |
| 京都府 | ネオアミューズメントスペースa-cho | 075-251-2323 | 千葉 | 5/4(日祝) |
| 兵庫県 | 伊丹ゲームスペース | 072-785-1549 | 上山 | 5/17(土) |
| 大阪府 | GAME DINO枚方店 | 072-846-3303 | 由村 | 5/18(日) |
| | キャンディウエスタン石橋店 | 072-761-8891 | 佐々木 | 5/24(土) |
| | 星狩物語中百舌鳥店 | 072-250-3001 | 玉山 | 6/8(日) |
| | ケームスヘース ヘカス | 06-6351-2889 | 堀井 | 6/28(土) |
| 岡山県 | ファンタジスタ | 086-523-6555 | 大島 | 5/25(日) |
| 沖縄県 | 夢咲創庫 | 098-861-4468 | 下地 | 6/28(土) |

# GUILTY GEAR XX ΛCORE

## チーム戦（3on3）：予選開催121店舗➡本選進出枠26チーム

| 都道府県 | 店舗名 | 電話番号 | 担当者 | エリア | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | GAME41 | 011-751-9772 | 佐藤 | A-1 | 4/6(日) |
| | キャッツアイ新札幌店 | 011-899-1500 | 種村 | A-1 | 4/13(日) |
| | パワープラントプルプル | 011-231-7032 | 森田 | A-1 | 4/19(土) |
| | MAXIM HERO | 011-219-2855 | 冨田 | A-1 | 4/20(日) |
| 山形県 | スーパーノバ天童 | 023-656-9370 | 加藤 | A-2 | 5/24(土) |
| | ジャック＆ベティ山大前店 | 023-642-0008 | 青江 | A-2 | 5/25(日) |
| 秋田県 | ハイテク セガ 秋田 | 018-837-5041 | 仁木 | A-2 | 5/31(土) |
| 福島県 | スーパービンゴ郡山店 | 024-935-2388 | 塩田 | A-2 | 6/1(日) |
| 宮城県 | スーパーヒーロー仙台 | 022-384-1786 | 大宮 | A-2 | 6/7(土) |
| | プレイランドエフワン | 022-261-5782 | 板垣 | A-2 | 6/8(日) |
| 千葉県 | ゲームチャリオット誉田店 | 043-226-9510 | 鎗田 | B-1 | 4/6(日) |
| | 宝島 新浦安店 | 047-381-2466 | 関口 | B-1 | 4/12(土) |
| | ラッキー中央店フェリシタ | 043-222-5610 | 上川 | B-1 | 4/13(日) |
| | ムー大陸 稲毛店 | 043-255-3257 | 宮本 | B-1 | 4/19(土) |
| | ゲームチャリオット五井店 | 0436-23-5533 | 市村 | B-1 | 4/20(日) |
| 神奈川県 | アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店 | 044-900-8701 | 藤代 | B-2 | 4/26(土) |
| | セントラル日吉店 | 045-564-1034 | 佐々木 | B-2 | 4/27(日) |
| | 西横浜 Gamer's VISION | 045-260-5785 | 今井 | B-2 | 4/29(火祝) |
| | プレイランドパルス | 044-855-9100 | 小竹 | B-2 | 5/3(土祝) |
| | ゲームインファンファン藤沢店 | 0466-25-3255 | 芳川 | B-2 | 5/5(月祝) |
| 群馬県 | アミューズメントももたろう笠懸店 | 0277-76-7022 | 酒井 | B-3 | 4/26(土) |
| 栃木県 | ファンタジーハーク | 0287-37-5137 | 相馬 | B-3 | 4/27(日) |
| | ゲームハニック佐野 | 0283-27-1829 | 日向野 | B-3 | 4/29(火祝) |
| 群馬県 | ルパン122 | 0276-88-7510 | 本間 | B-3 | 5/4(日祝) |
| | アミュージアム前橋店 | 027-237-4234 | 籾山 | B-3 | 5/10(土) |
| 埼玉県 | プラボ 上尾店 | 048-776-4379 | 古崎 | B-4 | 5/6(祝) |
| | 熊谷 ナムコランド店 | 048-527-3675 | 大井 | B-4 | 5/10(土) |
| | GAMEGARAGE大宮店 | 048-650-2411 | 伊藤 | B-4 | 5/17(土) |
| | アミュースメントF-1深谷店 | 048-573 7799 | 篠崎 | B-4 | 5/18(日) |
| | 埼玉POPY | 048-757-0994 | 鶴巻 | B-4 | 5/25(日) |
| 千葉県 | HAP'1ゲームチッタ八千代台 | 047-411-7971 | 佐藤 | B-5 | 5/24(土) |
| | セガ ワールド 成田 | 0476-23-2591 | 大石 | B-5 | 5/25(日) |
| | ゲームエース南八幡 | 047-379-2861 | 村山 | B-5 | 5/31(土) |
| | アミューズメントエース津田沼 | 047-475-8918 | 中澤 | B-5 | 6/1(日) |
| 茨城県 | ピンクパンサー つくば店 | 029-861-1983 | 藤峰 | B-6 | 6/7(土) |
| | GAME CAP | 0297-83-5722 | 井上 | B-6 | 6/8(日) |
| | プレビジョイカム石岡店 | 0299-22-6758 | 平山 | B-6 | 6/14(日) |
| 神奈川県 | ゲームオーロ | 042-769-9474 | 宮澤 | B-7 | 6/21(土) |
| 埼玉県 | セガ ワールド 飯能 | 042-972-6989 | 積田 | B-7 | 6/22(日) |
| | ゲームデイトナ志木 | 048-487-5620 | 久保田 | B-7 | 6/28(土) |
| | デイトナIII | 048 269 8119 | 山下 | B-7 | 6/29(日) |
| 神奈川県 | クラブ セガ 相模大野 | 042-741-8195 | 鈴木 | B-7 | 7/5(土) |
| 東京都 | 中野TRF | 03-3389-7166 | 植高 | C-1 | 4/6(日) |
| | ハソピアード東京 | 03-3734-9880 | 田川 | C-1 | 4/12(土) |
| | 東京レジャーランド小岩店 | 03-5668-8411 | 竹澤 | C-1 | 4/13(日) |
| | クラブ セガ 秋葉原 | 03-5256-8123 | 深見 | C-1 | 4/19(土) |
| | 石神井公園駅前センター | 03-5393-6284 | 桜井淳 | C-2 | 5/3(土祝) |
| | GAME-NEWTON | 03-3558-9766 | 松田 | C-2 | 5/4(日祝) |
| | GAME-NEWTON 大山店 | 03 3554 2668 | 若松 | C-2 | 5/6(祝) |
| | ゲームディルレイひばりヶ丘北口店 | 042-424-3703 | 川野 | C-2 | 5/10(土) |
| | 池袋 ギーゴ | 03-3981-6906 | 石川 | C-2 | 5/11(日) |
| | ゲームファクトリーマグマ多摩センター | 042-316-8331 | 高橋 | C-3 | 6/7(土) |
| | アミューズメントスペースUFO八王子 | 042-627-8188 | 谷口 | C 3 | 6/8(日) |
| | セントラル聖蹟桜ヶ丘店 | 042-389-2281 | 伊藤 | C-3 | 6/14(土) |
| | ムー大陸立川店 | 042-538-7295 | 西村 | C-3 | 6/15(日) |
| | セガ ワールド アルカス | 042-365-2591 | 山縣 | C-3 | 6/21(土) |
| | 大久保アルファステーション | 03-5330-8595 | 島田 | C-4 | 6/22(日) |
| | G-PORTラスベガス | 03-5291-9770 | 高橋 | C-4 | 6/28(土) |
| 東京都 | ビートライブ | 042-724-3678 | 山岸 | C-4 | 6/29(日) |
| | タイトーステーション BIGBOX高田馬場店 | 03-5272-9855 | 黒柳 | C-4 | 7/5(土) |
| | 新宿スポーツランド本館 | 03-3352-5489 | 大塚 | C-4 | 7/6(日) |
| 石川県 | コスモランド小松 | 0761-23-2756 | 福田 | D-1 | 4/26(土) |
| | コスモパーク竪町 | 076-234-1181 | 福田 | D-1 | 4/27(日) |
| 福井県 | JOYLAND敦賀店 | 0770-37-1616 | 森本 | D-1 | 5/3(土祝) |
| 石川県 | 扇ヶ丘レジャーセンター | 076-248-3765 | 中丸 | D-1 | 5/4(日祝) |
| 三重県 | セガ ワールド 松阪 | 0598-53-0611 | 辻田 | D-2 | 5/10(土) |
| 静岡県 | クラブ セガ 浜松 | 053-453-1608 | 長谷川 | D-2 | 5/11(日) |
| 愛知県 | アーバンスクエア大須店 | 052 249-3507 | 荻 | D-2 | 5/17(土) |
| | ゲームBOX.Q2 | 052-452-0920 | 川合 | D-2 | 5/18(日) |
| 岐阜県 | ゲームセンターダイオウ | 058-274-3291 | 山越 | D-2 | 5/6(祝) |
| 山梨県 | ゲームパニック甲府 | 055-231-0829 | 井口 | D-3 | 5/31(土) |
| 静岡県 | ACT御殿場 | 042-854-3830 | 長谷川 | D-3 | 6/1(日) |
| | サンセイブ城北店 | 053-471-9800 | 阿部 | D-3 | 6/7(土) |
| | ミラクル藤枝 | 054-643-7796 | 村松 | D-3 | 6/8(日) |
| 長野県 | ゲームセンターレィディビートル | 0263-39-4010 | 木藤 | D-3 | 6/14(土) |
| 静岡県 | ミラクル沼津店 | 055-925-6797 | 佐藤 | D-3 | 6/15(日) |
| 石川県 | コスモパーク白山 | 076-276-6336 | 福田 | D-4 | 6/15(日) |
| 新潟県 | アミューズメントスタジアムTOP | 0257-21-0882 | 児玉 | D-4 | 6/21(土) |
| | アミューズメントメガスクエアチェミー上越店 | 025-527-2822 | 笠原 | D-4 | 6/22(日) |
| 富山県 | アミューズランド ガディス | 0766-24-8450 | 高畑 | D-4 | 6/28(土) |
| 新潟県 | 新潟POPY | 025-286-0763 | 宮川 | D-4 | 6/29(日) |
| 大阪府 | エンジョイパラダイス | 06-6788-3500 | 東野 | E-1 | 4/6(日) |
| | アミューズメント スコット | 06-6648-9922 | 坂元 | E-1 | 4/12(土) |
| | ラモススタジアム | 072-871-3960 | 北原 | E-1 | 4/13(日) |
| 和歌山県 | ピタゴラスMQ | 073-472-3566 | 木村 | E-1 | 4/19(土) |
| 大阪府 | 星狩物語中百舌鳥店 | 072-250-3001 | 玉山 | E-1 | 4/20(日) |
| 兵庫県 | MAC姫路 | 079-282-8055 | 杉本 | E-2 | 6/8(日) |
| 大阪府 | キャンディウエスタン石橋店 | 072-761-8891 | 佐々木 | E-2 | 6/14(土) |
| | チャレンジャーアババ天神橋店 | 06-6357-6677 | 三好 | E-2 | 6/15(日) |
| 兵庫県 | 伊丹ゲームスペース | 072-785-1549 | 上山 | E-2 | 6/21(土) |
| | セガ 三宮SANX | 078-271-0335 | 平良 | E-2 | 6/22(日) |
| 京都府 | スーパーヒーロー山科 | 075-502-5765 | 堀井 | E-3 | 6/28(土) |
| 大阪府 | ゲームプラザOKA3 | 072-671-5123 | 里見 | E-3 | 6/29(日) |
| | リブロス高槻店 | 072-682-3675 | 南本 | E-3 | 7/5(土) |
| 京都府 | ネオアミューズメントスペースa-cho | 075-251-2323 | 千葉 | E-3 | 7/6(日) |
| 高知県 | 戦 高知 | 088-854-1930 | 小松 | F-1 | 4/19(土) |
| 香川県 | ファンパラダイス志度 | 087-870-2030 | 永田 | F-1 | 4/20(日) |
| | 戦 ～ ikusa ～ | 087-843-2788 | 伊藤 | F-1 | 4/26(土) |
| 徳島県 | トイズ住吉店 | 088-602-1907 | 松尾 | F-1 | 4/27(日) |
| | エンゼルランド佐古店 | 088-653-4758 | 吉田 | F-1 | 4/29(火祝) |
| 広島県 | フタバ図書GIGAZONE広島駅前店 | 082-568-4791 | 佐古 | F-2 | 5/17(土) |
| 山口県 | ハイテク セガ JR下関 | 0832-23-2178 | 波田 | F-2 | 5/18(日) |
| | トイズ宇部店 | 0836-39-3636 | 平田 | F-2 | 5/24(土) |
| | アミューズメントパークステッフ | 0835-38-6738 | 佐藤 | F-2 | 5/25(日) |
| 香川県 | MAXPLAZA善通寺 | 0877-63-4333 | 山口 | F-3 | 5/25(日) |
| 島根県 | セガ ワールド 松江 | 0852-23-2231 | 下問 | F-3 | 5/31(土) |
| 岡山県 | テクノランド | 086-255-5612 | 和田 | F-3 | 6/1(日) |
| | ファンタジスタ | 086-523-6555 | 大島 | F-3 | 6/8(日) |
| 広島県 | JOYサンモール店 | 082-241-8564 | 應和 | F-4 | 6/22(日) |
| | 広島 ギーゴ | 082-541-6345 | 山口 | F-4 | 6/28(土) |
| | 西条プラザゲームコーナー | 082-423-4130 | 平木 | F-4 | 6/29(日) |
| | アミパラここじゃ店 | 082-424-4747 | 岡野 | F-4 | 7/5(土) |
| 沖縄県 | 夢咲創庫 | 098-861-4468 | 下地 | G-1 | 4/6(日) |
| | アミューズJOYBOX | 098-886-9429 | 長北 | G-1 | 4/12(土) |
| 長崎県 | ゲーム・スポット大橋 | 095-845-9619 | 森田 | G-2 | 4/26(土) |
| 大分県 | 有限会社ドリームワールド | 097-593-5224 | 長野 | G-2 | 4/27(日) |
| 福岡県 | アミューズメントスペースOPA | 093-952-2304 | 岩田 | G-2 | 4/29(火祝) |
| 大分県 | ゲームフラザアンアン大分店 | 097-553-3588 | 鉾立 | G-2 | 5/3(土祝) |
| 福岡県 | ワンダーパーク 博多 | 092-434-3721 | 大塚 | G-2 | 5/4(日祝) |
| | モンキーハウス本館 | 092-843-5671 | 茶園 | G-2 | 5/10(土) |
| | 天神 ギーゴ | 092-724-5971 | 下山 | G-2 | 5/11(日) |

# 猛者通信ドス龍

## DOS26本目 フルメタル・ミリメシ

**領空侵犯されてもニュースで流すのは三文芸人のスキャンダル！ これじゃアカンとばかりにカードをこすりにゲセに走ったヒグマのジョニーだが、警察を取り締まる警察を作ってみてはどうだろうか。**

文:ジ☆ダップセ キャラ紹介&漫画:天野シロ

### 登場人物とか

**まさ**
未だ終わらぬ魅惑のステージにガクブル上等！ しかしカメラワークの制御が可能になった件は評価したい。小学生のころにすでにオブーナ購入権を獲得済み。

**ケソ**
決意の血液検査を受けたものの、検査結果を発表する医師のノリがクイズ・灰&郎のベンジャミン伊東のそれだったことに憤慨。オブーナの購入権は未修得。

**ブニョ**
朝夕のWCCFだけが心の支え。タップセの遅筆ぶりには涙の謝罪会見（録画）をやってもらいたいほどであります。実はアフロも担当しているので心労2倍。

EPISODE：01

### まぼろしの紫外線

The colonel showed up.

**ブニョ**　さて、今日は蒲田にやってきたわけだけど……。

**ケソ**　ドゥゥゥッ、さ、寒いッ！　キャンティムがリデュース（グラⅢ）してしまうであります！

**まさ**　確かに、この寒さは異常さな。とんだアイス・エイジじゃわい。

**ブニョ**　というか、待ち合わせ場所にまさは15分、ケソは30分のはずなのに、何で1時間かかる僕だけ遅刻しなかったのかって話ですよ。

**ケソ**　まあまあ、そうカリカリしないで。今日は、先月予告した『ミリメシ』の取材に来たんでガショ？

**ブニョ**　正式には『戦闘糧食Ⅱ型仕様』ね。セガ系列アミューズメント施設で取ることができるプライズ商品で、去年の12月から全国のUFOキャッチャーの中に並んでいるアレだね。

**まさ**　ムス。取材に備えて、いかなるものかと試食してこようと思ったのだが、キャッチェルの横の『アンサー×アンサー』に気を取られて、ミリメシまでたどり着けなんだ（by自由が丘CLUB SEGA）。

**ブニョ**　今日は『ミリメシ』がプライズ景品として投入された経緯や苦労話を聞くほかに、実際に試食してもらうからね。

**ケソ**　へへっ、そう来ると思って、もう三日の間、何も食べてま……せ……ん……よ……。

**ブニョ**　じゃあ、餓死寸前のケソを軽やかに路上放置して、僕たちはセガへと急ごうか。

**まさ**　オルライ（巻き舌）。

～セガ着～

**ブニョ**　今日はここで、ミリメシの企画を立てた担当の方のお話を伺うことになってるんだけど……。

**まさ**　部屋にはだれも居ないさね。

**???**　気を付けェェェ！（ビリビリビリ←空気震動音）

**ケソ**　ワ、ワーット⁉

**濱崎**　私がセガAM生産調達本部・商品部施設プライズ課所属・サージェント濱崎であるッッッ！

**ケソ**　ひいいっ！　な、何じゃすの？この方は⁉

**濱崎**　セガのゲームをプレイする前と後には"サー"と言え！　分かったら返事しろ！

**まさ**　サ、サー！　イエッサー！

**濱崎**　声が小さいッ！　大声を出せ！　タマ落としたか⁉

**ケソ**　サ、サー！　イエッサー！

**濱崎**　今日は『ミリメシ』の開発経緯を聞きに来たそうだな……貴様らの猫の額より小さいその脳みそに、ミリメシの何たるかをたたき込んでやるから覚悟しろッ！　分かったか⁉

**ブニョ**　サ、サー！　イエッサー！

**ケソ**　ううっ、とんでもない所に来てしまったのう……。

EPISODE：02

### 戦場にかける恥

Decisive moment

**ブニョ**　ま、まずはですね、ミリメシをプライズ化しようとしたきっかけからお聞かせ願いたいのですが……。

**濱崎**　だれが勝手に口を開いていいと言った⁉　貴様ッ、その汚いケツを蹴り上げてドラゴンランド（byスペハリ）までブッ飛ばしてやろうか⁉

**まさ**　あわ、あわわわわ……。

**濱崎**　とまあ、いつまでもこんな口調じゃ、らちが明かないので、普通に話しますね。

**ブニョ**　な、何だ……普通に話せるんじゃないですか。

**濱崎**　まずは、ミリメシの源流になったプライズ商品のことからお話ししましょう。以前のUFOキャッチャーは、ぬいぐるみやフィギュア、キーホルダーといったアイテムが主流だったんですが、少し前から、お菓子など「食品系」のアイテムにも力を入れることになったんです。

**まさ**　ムス……そういえば、キャッチェルの黎明期にはお菓子類はとんと見なかったさな。

**濱崎**　お菓子類は、ターゲットとなる層が広いので、店側も置きやすいんですよ。フィギュアなどのアイテムが、その作品のファンなどに限られるのとは違って、お菓子なら「だれでも食べれるし、人にあげても喜ばれる」という特性がありますから。

**ブニョ**　ケースの中に入れていても、賞味期限もある程度もちますしね。

**濱崎**　それに、最近のお菓子は常温でも十分保存が利くうえ、少し気温が変わっても品質は劣化しないですし。まさに、プライズの景品としてはうってつけなんですよ。

**ケソ**　そのお菓子が、ミリメシとどうつながるんですか？

**濱崎**　実はですね、我が社では数年前から、既存のお菓子を「大袋」に詰め込んで「プライズ景品」として出していたんですよ。

**ブニョ**　大きな袋の中に、お菓子が何個も積めてあるというやつですね。

セガオリジナルのフレーバー「チョコバナナ味」が入ったチョコバット。マジでうめい。

**濱崎**　中身は市販されているお菓子と同じですが、包装している大袋は外では売ってないにものになっているので、そこで「プライズ景品」としての存在感をアピールできたんです。本当は「中身そのもの」も大きくしたかったんですが、流石にプライズオリジナルでそれをやるにはコストがかかり過ぎて（笑）。

**まさ**　ムス。超巨大なカプ○コとか一度食べてみたいさなあ。

### セガが誇る鬼軍曹 サージェント濱崎氏

セガが展開する各種プライズの商品を世に送り出す歴戦の勇者。ミリメシのほかにも、今ではキャッチャー景品としてすっかりお馴染みの巨大お菓子シリーズの産みの親でもある。AOU前のクソ忙しい時期にも関わらず、愛社精神溢れた迷彩フェイスでインタビューに応えてくれたナイスガイ。本当は草花を愛する博愛の人なんだ!!（多分きっと）

ミリメシをプライズ景品にした保存食ブームの仕掛け人
数々のアイディアでプライズ景品の新境地を目指す！

じっくりコトコト20分。この間はミリタリースクワットでもやりながら待とう

固形で出てくるミリメシ。実はスプーン無しでも食べれるようになってる。

大食漢で知られるマサール上等兵ですら、1パックで満足する充実度 腹にたまるでぇ

**ケソ**　バケツサイズの果○グミとか。

**濱﨑**　サイズはともかくとして、プライズだけのオリジナルフレーバーは出してたんですよ。セガの直営店だけで取れるお菓子とか。

**ブニョ**　へー。結構いろいろと工夫されてたんですね。

**濱﨑**　その延長上で、お菓子に代わる新しい物が無いか……と、探していたわけです。インパクトがあって、保存が効いて、そしてなおかつ美味しいもの……。すると、全国の景品担当者が集まって会議を開いたんですけど、その席上で「軍隊で食べているミリタリーレーションというものがあるので、それを食べてみないか」との提案があったんです。

**まさ**　なんか、近くに美味い中華料理屋が出来たんで食べに行かね？的なノリさなあ。

**濱﨑**　そこで初めてミリタリーレーションの存在を知ったことが、今回のスタートでした。これならいける！と思ったんです。

EPISODE : 03

## 戦争のはらたわ

Men's kingdom.

**ブニョ**　ケースには「戦闘糧食Ⅱ型仕様」と書いてありますけど、これって本当に軍隊の方が食べてるものと同じなんですか？

**濱﨑**　ええ。ちゃんと防衛省の管轄下にあるレトルト食品と同じ規格で作られており、実際の災害が起こった際などには民間調達分として使用される非常食と同一ですね。パッケージングは変えてありますが。

**ケソ**　しゅ、しゅげえ！　レプリカっつーかモノホンだったのか！

**濱﨑**　現在はパエリヤ、テキサスピラフ、広島菜ピラフ、和風ご飯の4種類出てます。お湯で20分温めると完成です。

**ブニョ**　あ、そのまま食べれないんですね。

**濱﨑**　お湯で温める必要がありますね。取ったその場では食べれません（笑）。最初はカレーやシチューなどのおかず系にしようとしたのですが、「どうせならオールインワンのメニューにしよう！」ということになり、今回はご飯シリーズになりました。

**まさ**　携帯食料、というとやたら栄養価は高いが味はイマイッチングなイメージがあるのだが、このミリメシはどんな案配なのかのう。

**濱﨑**　これが美味しいんですよ（本当）。味は濃い目になってますし、実際に兵隊さんたちが食べるだけあって、活動するために必要なエネルギー価もしっかりと入ってます。１パックで、半日近くはお腹がもつと思いますよ。１パックで成人男子が１日で必要なカロリーは摂取できますし。

「次のミリメシには驚きのメニューも登場します」と自信満々の濱﨑軍曹。

**ケソ**　毎日食ってたら、巨漢のタフガイになれるかもNE！

**ブニョ**　これって、何日ぐらいもつんですかね？

**濱﨑**　２年近くはもちますよ。アミューズメントで取ってきた後は、非常時の持ち出し食として保管しておくのもありですね。

EPISODE : 04

## 戦い終わって〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

**まさ**　今後もミリメシシリーズというのは続いていくのですかな？

**濱﨑**　第二弾を3月中旬で予定しています。前回やれなかった「おかず系」で攻めようと思います。

**ケソ**　ってことは、狩りまくれば当分食卓に戦場の香りが漂いまくるって話ですな！　じゅるり。

**濱﨑**　……甘いわッ！

**ケソ**　ひいっ！　軍曹が帰ってきた⁉

**濱﨑**　今後も我が社はミリメシだけにとどまらず、インパクトがあり、かつ実用的なプライズ景品を続々投入していく予定だ。貴様らは景品を発見次第プライズマシンにコインを投入し、命尽き、根果てるまで狩りを続けろ！　分かったか⁉

**まさ**　サー！　イエッサー！

**濱﨑**　分かったらさっさとそのチンケな脳ミソを抱えて家に帰れ！　帰る前にセガゲームにコインを入れることを忘れるな、この子ゼルどもめ！

これがミリメシの中身。375グラムもあるので、なかなか重量感があるぞ。

**ケソ**　サー！　イエッサー！
〜セガを追い出される〜

**ぶにょ**　ふう、今回はためになったような酷い目にあったような……。

**ケソ**　とりあえず、今回の取材でミリメシの実用性が判明したので、僕はいつ起こるか分からない関東地獄地震に備えて、明日からゲーセンで狩りまくりますë！

**まさ**　じゃあ、我はケソが狩ったミリメシをさらに狩るさなあ。

**ぶにょ**　トリスターはどんだけ世紀末覇王伝なんですか……。

（続く）

# 第61回　部品を集めて怪物を攻撃せよ

## ブループリント

（Zilec／ジャパンレジャー 1982年10月）

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

82年、コミカルゲームの新作は次々とゲーム場に登場した。さまざまなアイデアと空想が詰め込まれた狭い画面内を舞台に、そこに現れたモンスターを倒すため立ち上がり、勇敢にも戦うヒーローが次々と登場。レバーを握ったゲーマーたちは、その世界観をたん能しながら五十円玉や百円玉を消費していた。

そして『ノーティーボーイ』のヒットから半年後、同じジャパンレジャー（ジャレコ）から新作ゲームが登場し、話題となりつつあった。

『ブループリント』と名付けられたそのゲームは、固定画面だが内容は少し複雑。家を回って部品を集め、設計図通りにポンプを完成させる。左下のスタートボタンで完成したポンプを起動させてボールを発射し、画面上部の敵に命中させるのが目的だ。

### 部品を組み立て攻撃せよ！

タイトルとなった「ブループリント」とは、青写真（設計図）という意味。プレイヤーが操る主人公はポンプの設計者「J.J.」、そしてポンプのパーツは、画面上に10カ所ある家のどこかに隠されている。パーツは8個で構成され、残りの2カ所とパーツを一度拾った家のアイテムは爆弾に置き換わる。そのため、どの家を回ったかを覚えながらプレイする必要がある。運悪く爆弾を拾ってしまった場合は、急いで画面右下の穴に捨てなければ爆発してしまう、という罠が仕掛けられている。

このような坊主めくり的システムを使ったアクションゲームは、既に「海底宝探し」や「ターピン」などいくつかが出回っていたが、開けるまで分からないドキドキ感は、単純なゲームを面白くさせる要素として活用されている傾向を感じた。

操作は4方向レバーで移動、ボタンで主人公の移動が早くなる。ポンプ完成後、ボタンは攻撃に使用する。

画面の上部では怪物（オッカケマン）が常に彼女（デイジー）を追って走っており、徐々に距離を詰めていく。彼女がつかまる前にポンプを完成させて倒さなければならない、一種の時間制限タイマーとしてキャラクターが使われている点が一風変わっている。主人公が彼女を守るために奮闘するゲームの世界観を表現するセンスは、当時としては飛び抜けている。

アイテムを集めるだけなので簡単に思えるが、いわゆる妨害キャラがいくつか登場し、邪魔をする。右下の穴から出てくる敵「オブスタマン」は、組み立てかけたパーツをくずしてしまうので、つかまえて穴（PIT）に投げ込む。行く手を阻む敵や、モンスターが上から蹴落としてくる植木鉢に当たるとアウトとなる。

基本は敵の居ないところから順にパーツを集めてゲームを進めるのだが、爆弾を拾ったり、邪魔キャラが出るごとに臨機応変に片付ける必要がある。加速ボタンは使っただけ下部メーターが減っていく（使用に制限がある）ため、使うポイントも考えなければならない。

先の面では敵を避けていると時間との勝負になり、運の要素も大きくなってくるが、このタイプのゲームとしては致し方ない。

本作は当時多くのロケーションに導入されており、その独特のセンスに触れたゲーマーは多かったようだが、新作が数多く登場する時代においては、そう長く活躍することもなく姿を消していった。

#### 基本画面

4方向レバーで主人公「J.J.」を操作。家に隠されたパーツを集め設計図通りに組み立て、美女を追いかけるモンスターを倒せばクリア。J.J.が全滅するとゲームオーバー。

もたもた移動していると、時間が無くなる。どの家に入ったかは、必ず覚えておくこと。

ポンプが完成すると、攻撃可能。ポンプから出るボールを、モンスターに当てて倒そう。

#### インストラクションカード

プレイ方法が書かれたインストカード。キャラクターやゲームの遊び方が、イラスト入りで細かく書かれている。説明の綿密さは、当時ジャレコのお家芸といえたかも？

## 世界のゲームが海を越える

『ブループリント』は当時ジャレコ製品として流通していたのだが、このゲームの実際の開発元はイギリスのZilecというメーカーであった。しかし、画面に開発社名は表示されておらず、国や地域別に製造した販売会社の名前で売られていたようだ。

ゲーム内容は世界的に同一のものであるが、日本で流通したものは社名がジャレコとなっている。ジャレコが丁寧に作った日本語の説明書やインストカードは、もちろん日本でしか見ることができなかった。

当時のジャレコは、海外製のゲームを国内向けにローカライズして販売したり、下請けメーカーのものを自社ブランドで販売するなど、メーカーというより輸入販売会社の色合いが強かったといえるが、後にいくつもの名作ゲームを生むことで、ブランド力を付けていったようだ。

この記事では、日本の業務用ゲーム事情を中心に紹介してきた。もちろん海外でも、多くの良作が生まれて国境を越え、海をわたっていくつもの国で同じゲームが遊ばれていたのは、いつの時代も変わらない。

ゲーム表現の進化がめざましい時代であったため、日本のゲームが世界中で注目されていたのと同時に、海外のゲームも日本で重宝されていたのだ。見た目には分からなくても、ちょっとしたセンスの違いから「ああこれは海外感覚のゲームだ」と感じたこともあったが、置かれたその筐体の中のゲームがどのように生まれ、この地に伝わってきたかは当時知るよしも無かった。

「ニッポン」でなく、世界の中の「JAPAN」を意識したジャパンレジャーのゲームは、その流通を密かに支えていたのだろう。

ゲームは生まれ受け継がれる。思い描いた設計図のような夢のマシンを作ろうと奮闘する主人公J.J.の姿は、ゲーム開発に通じるものがあるような気がした。

『ブループリント』のジャレコ製パンフレット。ブロンド美女のイラストは、日本国内向けにデザインされたオリジナルのもので、ゲームのイメージを伝えている。

### 募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケードゲームデータベース制作の實績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail amp@tri6.net


■参考資料

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「コインジャーナル」1982年
（コインジャーナル）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

# ゲームセンターイベントリスト

Mar. 2008

新しい環境へ移る人が多い3月では、知り合いに連れられた新顔のプレイヤーも居たりする。大会でも、初対面のプレイヤーと交流を深め、対戦仲間を多く作りたいものですね。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。ご了承ください。

## 北海道

### ★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/1 | 19:30 | クイズマジックアカデミー 大会 |
| 3/2 | 19:30 | 三国志大戦3 大会 |
| 3/8 | 19:30 | VF5 大会 |
| 3/9 | 19:30 | WCCF 大会 |
| 3/15 | 19:30 | MBACVer.B 大会 |
| 3/16 | 19:30 | 三国志大戦3 大会 |
| 3/22 | 19:30 | 鉄拳6 大会 |
| 3/23 | 19:30 | WCCF 大会 |
| 3/29 | 19:30 | 頭文字Dver.4 大会 |

### ★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/23 | 12:30 | クイズマジックアカデミーV ペア戦&シングル戦 ◆詳細はHP参照 |

## 宮城県

### ★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字上城堀143 ☎022-383-1811

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/2 | 26:00 | 戦場の絆 店内大会 |
| 3/8 | 18:00 | 頭文字Dver.4 店内大会 |
| 3/16 | 26:00 | 戦場の絆 店内大会 |
| 3/22 | 26:00 | 戦場の絆 店内大会 |
| 3/29 | 26:00 | 戦場の絆 店内大会 |
| 3/30 | 18:00 | クイズマジックアカデミーV 店内大会 |

※大会エントリーは開始1時間前よりおこないます。詳しくは店内POPをご覧ください。

## 茨城県

### ★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/1 | 20:00 | 第4回鉄拳6 シングル 大会 ◆原則カード使用。参加費100円。 |
| 3/8 | 21:00 | VF5ver.D 公式大会 ◆カード使用必須。参加費100円。 |
| 3/14 | 19:00 | GGXX ∧ CORE 対戦会 ◆参加費300円。閉店までフリープレイ。 |
| 3/22 | 19:00 | KOF 対戦会 ◆参加費300円。閉店まで店内のKOF全てフリープレイ。 |
| 3/28 | 19:00 | GGXX ∧ CORE 対戦会 ◆参加費300円。閉店までフリープレイ。 |
| 3/29 | 15:00 | GGXX ∧ CORE 大会 ◆参加費100円。終了後ランダム2on2。 |

### ★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/15 | 18:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/5・15・25 | 終日 | 鉄拳6 2プレイ イベント |
| 毎週火曜 | 終日 | 音楽ゲーム サービスDAY |

### ★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル2F ☎029-835-5689

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 日付に8・9の付く日 | 終日 | 当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定。 |
| 3/1 | 16:00 | MBACVer.B 大会 ◆定員16名 |
| 3/2 | 16:00 | GGXX ∧ CORE 大会 ◆定員16名 |
| 3/9 | 16:00 | VF5 公式オープンバトル ◆定員300名 |
| 3/16 | 14:00 | クイズマジックアカデミーV 大会 ◆定員32名 |
| 3/22 | 18:00 | 湾岸ミッドナイトMT3大会 ◆定員32名 |
| 3/23 | 16:00 | KOF'98UM 大会 ◆定員16名 |
| 3/29 | 16:00 | ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 ◆定員16組32名 |
| 3/30 | 20:00 | VF5 公式大会 ◆定員64名 |

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて

## 埼玉県

### ★アミューズメントF-1深谷店
深谷市西島町3-9-1 ☎048-573-7799
http://blog.livedoor.jp/fukaya_ten/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/9 | 15:00 | MBACVer.B 大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイ |
| 3/16 | 15:00 | 第5回GGXX ∧ CORE シングルトーナメント 大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイ |
| 3/20 | 15:00 | ドラムマニア&ギターフリース・セッションギグ ◆2～3人1組で好きな曲を演奏(詳細はHPをチェック) |
| 3/23 | 15:00 | 第3回鉄拳6 シングルトーナメント 大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイ |

※全イベント参加費無料

### ★秩父矢尾ゲーム プレイランド
秩父市上町1-5-9 秩父矢尾百貨店4F プレイランド ☎0494-24-7752
http://blog.livedoor.jp/chichibu_ten/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/9 | 11:00 | 秩父太鼓10 スコア 認定大会 ◆コース・曲を選び1曲プレイ 全員に賞状授与 |
| 3/23 | 11:00 | 秩父ポップン15スコア 認定 大会 ◆ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ 全員に賞状授与 |

### ★加須マイン プレイランド
加須市中央1-1-15 ☎0480-62-4515
http://blog.livedoor.jp/kazo_ten/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/2 | 11:00 | 加須太鼓10 スコア 認定大会 ◆コース・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与 |
| 3/9 | 11:00 | 加須ポップン15 スコア 認定大会 ◆ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。 |
| 3/16 | 11:00 | 加須ドラムマニアV4 スコア 認定大会 ◆ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。 |
| 3/30 | 15:00 | GGXX ∧ CORE シングルトーナメント大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイ |

## 千葉県

### ★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/16 | 12:00 | アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル25 ◆レア8枚制限あり。定員24名。参加費500円。受付方法及び詳細は[http://avalonsgate.net]をご参照ください。 |
| 3/23 | 14:00 | アクエリアンエイジ・オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル6 ◆レア以上1枚制限あり。受付方法及び詳細は[http://projectag.net]をご参照ください。 |

### ★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/1 | 18:00 | ガンダムSEED DESTINY 全店合同 予選大会 ◆2on2大会。優勝チームは3/16の決勝大会に進出。 |
| 3/2 | 18:00 | 北斗の拳 シングル 大会 ◆闘劇ルール。 |
| 3/15 | 15:00 | GGXX ∧ CORE 3on3 大会 ◆闘劇ルール。輪投有。 |
| 3/15 | 19:00 | MBACVer.B 2on2 大会 ◆闘劇ルール。輪投有。 |
| 3/16 | 15:00 | ガンダムSEED DESTINY 全店合同 決勝大会 ◆2on2大会。当日予選有。 |
| 3/20 | 18:00 | MBACVer.B まひろ様主催 大会 ◆第1部シングル大会 第2部ランダム2on2大会 |
| 3/23 | 20:00 | VF5 公式ポイント 大会 |

※備考:エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくは、チャリオットHP[http://www.gamechariot.com/]をご覧ください。

### ★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F ☎043-424-6070
http://messe102.com/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/1 | 終日 | MBACVer.B フリープレイ |
| 3/2 | 終日 | SFⅢ3rd&ハイパースト2 フリープレイ |
| 3/7 | 19:00 | GGXX ∧ CORE「お疲れ深々侍くん」トーナメント大会 ◆終日フリープレイも開催。参加費100円。 |
| 3/8 | 終日 | MBACVer.B2&アルカナハートFULL!フリープレイ |
| 3/14 | 終日 | 鉄拳6 フリープレイ ◆カード使用不可 |
| 3/16 | 終日 | ハイパーストⅡ フリープレイ |
| 3/21 | 終日 | GGXX ∧ CORE フリープレイ |
| 3/22 | 17:00 | MBACVer.B2 トーナメント大会 ◆参加費100円。 |
| 3/29 | 15:00 | SFⅢ3rd「お疲れまるえさん」トーナメント大会 ◆参加費100円。終日フリープレイも開催。 |

※エントリー受付けは、各大会の開始1時間前より開始致します。詳しくは、HPをご覧ください!

### ★ゲームセンターラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3F ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tlbaten/index.htm

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 月～金 | 終日 | ポップン15 フリープレイ ◆300円で1台を1時間貸し切り |
| 週替り | 終日 | 対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円。詳細は店頭かHPで。 |

## 東京都

### ★池袋ギーゴ
豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/2 | 14:30 | パワースマッシュ3 シングル 大会 ◆3セット、タイブレーク有り。カード必須。 |
| 3/6 | 19:00 | GGXX ∧ CORE ランバト ◆18才以上 |
| 3/13 | 19:00 | GGXX ∧ COREランバト ◆18才以上 |
| 3/16 | 14:30 | 鉄拳6 3on3 大会 ◆ICカード必須 |
| 3/19 | 19:00 | MBACver.B2 2on2 大会 ◆18才以上 |
| 3/20 | 19:00 | GGXX ∧ CORE ランバト ◆18才以上 |
| 3/23 | 19:00 | VF5 店舗公式大会 ◆18歳以上。定員64名。 |
| 3/28 | 19:00 | GGXX ∧ CORE ランバト ◆18才以上 |

### ★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～5F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/2 | 15:00 | アカツキ電光戦記AA 大会 ◆参加料無料。キャラクター固定。 |
| 3/9 | 15:00 | ガンダムvs.ガンダム 2on2 大会 ◆参加料無料。機体固定。チーム内同機体禁止。 |
| 3/16 | 15:00 | マーヴルvs.カプコン2 大会 ◆参加料無料。2本先取制。 |
| 3/22 | 15:00 | 月華の剣士2 ランキングバトル ◆参加料200円。詳細はhttp://www.classic-evo.net/~lastblade2/ |
| 3/23 | 15:00 | KOF95&餓狼伝説SP 合同大会 ◆参加料100円。「餓狼伝説SP」15:00スタート。「KOF95」17:00スタート。 |
| 3/23 | 15:15 | GGXX ∧ CORE 大会 ◆参加料100円。 |
| 3/30 | 15:00 | KOF'98UM 2on2 大会 ◆参加料無料。「闘劇'08」ルールで開催。 |

### ★ムー大陸 立川店
立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/8 | 22:00～23:30 | ガンダムSEED DESTINY フリーゲーム |
| 3/15 | 22:00～23:30 | 鉄拳6 フリープレイ |
| 3/20 | 11:00 | 公式オープンバトル ◆公式ルールに準じます。 |
| 3/22 | 19:00 | VF5 公式大会 ◆当日18:30より予約開始。 |
| 3/29 | 22:00～23:30 | キン肉マンマッスルグランプリ2 フリープレイ |

### ★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252
http://www.game-sakura.com/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 毎週日曜 | 13:00～18:00 | SF3rd フリープレイ対戦会 ◆参加費100円/1時間。詳細はhttp://www.game-sakura.com/ |

### ★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/2 | 17:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/8 | 20:00 | SFⅢ3rd ランバト |
| 3/16 | 17:00 | SCN SCⅢAE ランバト |
| 3/22 | 20:00 | SFⅢ3rd ランバト |

### ★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/2 | 17:00 | SCⅢAE SCN ランバト |
| 3/8 | 20:00 | スーパーストⅡXランバト |
| 3/9 | 17:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/15 | 20:00 | VF5 第8回大山祭 3on3 ◆チームは当日ランダム抽選 |
| 3/16 | 15:00 | SFⅢ3rd 統一王座決定戦特別枠 大会 ◆エントリーは12:00から |
| 3/23 | 17:00 | アカツキ電光戦記 大会 ◆発売されなかった場合中止となります。 |
| 3/29 | 19:00 | 北斗の拳 大会 |
| 3/30 | 17:00 | アルカナハート2 大会 ◆発売されなかった場合中止となります。 |

### ★クラブセガ新宿西口
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/2 | 17:00 | 鉄拳6 3on3 大会 ◆勝ち抜き。同キャラ有。トーナメント(参加人数により変更) |
| 3/4 | 19:30 | GGXX ∧ CORE ランバト ◆トーナメント(参加人数により変更) |
| 3/11 | 19:30 | GGXX ∧ CORE ランバト ◆トーナメント(参加人数により変更) |
| 3/16 | 18:00 | ストⅢ3rd 3on3 大会 ◆勝ち抜き。同キャラ有。トーナメント(参加人数により変更) |
| 3/18 | 19:30 | GGXX ∧ CORE ランバト ◆トーナメント(参加人数により変更) |
| 3/20 | 17:00 | SCⅢAE 2on2 大会 ◆勝ち抜き。同キャラ有。トーナメント(参加人数により変更) |
| 3/25 | 19:30 | GGXX ∧ CORE ランバト ◆トーナメント(参加人数により変更) |

### ★Boo-BossBoss 吉祥寺店
武蔵野市吉祥寺本町1-24-5吉祥寺ライトビル1F ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/23 | 17:00 | クイズマジックアカデミーⅣ トーナメント大会 ◆ルールは後日発表 |

### ★G-PORTラスベガス
新宿区歌舞伎町1-21-7 地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

| 日付 | 時間 | 内容 |
|---|---|---|
| 3/1 | 19:00 | 第8回スーパーストⅡX 大会 |
| 3/2 | 16:00 | 第7回VF5 公式大会 ◆公式大会と同じ(ICカード必須) |
| 3/7 | 20:00 | 第7回鉄拳6 2on2 ランバト |
| 3/8 | 17:00 | 第7回KOF2002 大会 |
| 3/9 | 15:00 | 第3回KOF'98 大会 |
| 3/15 | 17:00 | 第8回GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/20 | 18:00 | 第8回 鉄拳6 ランバト |

| | | |
|---|---|---|
| 3/22 | 16:00 | 第4回KOF11 大会 |
| 3/29 | 16:00 | 第4回マーブルvs.カプコン2 大会 |

※詳細はhttp://www.jp-l co.jp/g-portlas/

## 神奈川県

**★GAME　ZETTON**
海老名市中新田41-1　☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

| | | |
|---|---|---|
| 3/1・8・15・22 | 未定 | ZETTONスーパーカップ(WCCF)<br>◆U-5,引退カード不可。選手16枚登録必須。参加費1000円。定員16名。優勝&準優勝チームは24日のZETTONチャンピオンズリーグへ参加可能。 |
| 3/2・9・16・23 | 未定 | ZETTONペナントレース(BBH3)<br>◆参加費1000円。優勝&準優勝チームはZETTONクライマックスシリーズへ参加可能。 |
| 3/20 | 終日 | クイズマジックアカデミーV 大会<br>◆参加費200円。定員16名。 |
| 3/29 | 未定 | アヴァロンの鍵 大会 |
| 3/30 | 未定 | ギターフリークス 大会<br>◆参加費200円。定員16名。 |
| 3/24 | 未定 | ZETTON月間チャンピオンシップ(WCCF)<br>◆参加費1000円。定員16名。 |

**★クラブセガ港北**
横浜市都筑区中川中央2-7-1　港北MINAMO3F ☎045-591-8923
http://location.sega.jp/loc_web/cs kohoku.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/15・29 | 19:00 | パワースマッシュ 3シングルトーナメント 大会<br>◆ICカード必須。タイブレイクあり。 |
| 3/2 | 16:00 | WCCFEC05-06 G-link 大会<br>◆G-link複数店舗での合同大会 |
| 3/16 | 16:00 | アヴァロンの鍵弐 魔導競技会<br>◆定員16名 |
| 3/23 | 16:00 | 三国志大戦3 店舗大会<br>◆定員32名 |
| 3/30 | 12:00 | WCCFEC05-06 G-link 大会<br>◆G-link複数店舗での合同大会 |

## 新潟県

**★ゲームセンター テクノポリス**
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/9 | 19:00 | 第1回ガンダムvs.ガンダム 大会<br>◆2on2 チームバトル |
| 3/15 | 19:00 | 第26回MBACVer.B2 定期大会 |
| 3/16 | 18:00 | 第1回アルカナハート2 大会 |
| 3/20 | 17:30～22:30 | 第1回VF5 公式オープンバトル |
| 3/23 | 18:00 | 第13回VF5 公式大会inテクノポリス<br>◆定員32名 |

※ 参加費100円。当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて。

## 富山県

**★アミューズメント アズプレス**
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://lp.tosp.co.jp/i.asp?l=azpress

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 20:00 | ストⅡX 大会 |
| 3/7 | 21:00 | 鉄拳6 ランバト |
| 3/8 | 20:00 | beatmania ⅡDX ランバト |
| 3/15 | 20:00 | 鉄拳6 ハリソン杯 |
| 3/22 | 20:00 | VF5 ハリソン杯 |
| 3/28 | 20:00 | 鉄拳6 ハリソン杯 |
| 3/29 | 21:00 | 鉄拳6 ランバト |

## 三重県

**★ビッグジョイ鈴鹿**
鈴鹿市磯山3-3-1　☎059-388-9000

| | | |
|---|---|---|
| 3/16 | 12:00 | アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル25<br>◆レア8枚制限あり。定員24名。参加費500円。受付方法及び詳細は[http://avalonsgate.net]をご参照ください。 |

## 愛知県

**★コムテックタワー**
名古屋市中村区名駅四-10-20　☎052-565-6471

| | | |
|---|---|---|
| 3/8 | 17:00 | アヴァロンの鍵 弐 大会<br>◆参加費300円。定員16名の 大会を2回、計32名。33名以上は抽選となります。 |

※直接お店への電話連絡による問い合わせは不可でお願いします。

## 滋賀県

**★アミューズメントジャングルクラブ堅田店**
大津市今堅田2-39-22　☎077-573-7717

| | | |
|---|---|---|
| 3/9 | 17:00 | VF5 公式大会<br>◆参加費100円 |
| 毎週金曜 | 20:00 | WCCF ベルベーゼッ杯<br>◆参加費1000円 |

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付はできません。

## 京都府

**★ゲームスペース プラニー**
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 14:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/2 | 14:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/8 | 14:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/9 | 14:00 | アルカナハートFULL 大会 |
| 3/16 | 14:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/23 | 14:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/30 | 14:00 | ガンダムVSガンダム 大会 |

**★西院コットンクラブ**
京都市右京区西院三蔵町12番地　☎075-595-1136

| | | |
|---|---|---|
| 3/9 | 18:30 | VF5 公式オープンバトル |
| 3/23 | 19:00 | VF5 公式大会<br>◆定員64名 |

**★下鴨ヒーロータウン**
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367

| | | |
|---|---|---|
| 3/2 | 12:00 | ガンダム0083カードビルダー 昼の部 大会 |
| 3/9 | 15:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/16 | 15:00 | ストⅡ 虹色大会 |
| 3/21 | 13:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/28 | 22:00 | ガンダム0083カードビルダー 夜の部 大会 |
| 3/30 | 15:00 | クイズマジックアカデミーV 大会 |

**★スーパーヒーロー山科**
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地　☎075-502-5675

| | | |
|---|---|---|
| 3/2 | 17:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/9 | 17:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/16 | 17:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/23 | 17:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/30 | 17:00 | KOF'98UM 大会 |

**★ネオアミューズメントスペース a-cho**
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

| | | |
|---|---|---|
| 3/6 | 19:00 | GGXX ∧ CORE 第141回 関西ランバト |
| 3/8 | 17:00 | SFⅢ3rd 第27回関西 3on3 ランバト |
| 3/9 | 13:00 | ぷよぷよ 大会<br>◆ダブルエリミネーション方式 |
| 3/9 | 15:00 | ZERO3 第80回関西 1on1 ランバト |
| 3/15 | 17:00 | 鉄拳6 2on2 大会 |
| 3/16 | 10:00 | 三国志大戦3 大会 |
| 3/16 | 13:00 | KOF98・2002 1on1 大会 |
| 3/20 | 15:00 | GGXX ∧ CORE 第142回関西 ランバト |
| 3/23 | 12:00 | GGXX ∧ CORE a-cho 5on5 大会 |

## 大阪府

**★アミューズメントパーク エルロフト**
茨木市宇野辺1-4-3　☎0726-23-7161

| | | |
|---|---|---|
| 3/16 | 20:00 | VF5 公式大会<br>◆参加費100円 |
| 3/21 | 24:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会<br>◆参加費100円 |
| 毎週土曜 | 25:00 | WCCF 大会 |

※詳しくは店内POPをご覧ください。

**★エンジョイパラダイス**
東大阪市長栄寺7-3　☎06 6788-3500

| | | |
|---|---|---|
| 3/2 | 15:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/9 | 15:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/16 | 18:00 | VF5 公式大会<br>◆参加費100円。定員32名。 |
| 3/23 | 18:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/30 | 16:00 | 湾岸ミッドナイトMN3 大会 |

※変更になる場合もございますので、店舗にて御確認ください。

**★ゲームプラザVIP 茨木店**
茨木市双葉町3-2　☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

| | | |
|---|---|---|
| 3/2 | 15:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/8 | 終日 | 月華2対戦会【2クレ】 |
| 3/9 | 15:00 | カプコンVS. SNK2 大会 |
| 3/16 | 15:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/23 | 16:00 | V.セイヴァー 大会 |
| 3/23 | 終日 | V.セイヴァー対戦会【2クレ】 |

**★ゲームプラザ OKAⅢ**
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 16:00 | VF5 公式大会 |
| 3/2 | 18:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/5 | 20:00 | 三国志大戦3 店内大会 |
| 3/9 | 18:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/12 | 20:00 | BBH 店内大会 |
| 3/16 | 18:00 | キン肉マンマッスルグランプリ2 大会 |
| 3/19 | 20:00 | 三国志大戦3 店内大会 |
| 3/23 | 18:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/26 | 20:00 | BBH 店内大会 |
| 毎週土曜 | 21:00 | WCCF ウルフ杯 |
| 毎週日曜 | 15:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |

**★KO-HATSU（コーハツ）**
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 17:00 | アカツキ電光戦記Ausf.Achse オフィシャルランバト 第壱期第壱戦 |
| 3/2 | 16:00 | 第54回ザ・ランブルフィッシュ2 大会 |
| 3/8 | 17:00 | 第2回キン肉マンマッスルグランプリ2 2on2 大会 |
| 3/9 | 16:00 | 第14回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会 |
| 3/15 | 17:00 | アカツキ電光戦記Ausf.Achse オフィシャルランバト 第壱期第弐戦 |
| 3/16 | 16:00 | 第55回ザ・ランブルフィッシュ2 大会 |
| 3/22 | 17:00 | 第3回鉄拳6 大会 |
| 3/22 | 19:00 | SCNSCⅢAE ランバト 第3戦 |
| 3/23 | 16:00 | 第15回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会 |
| 3/29 | 17:00 | アカツキ電光戦記Ausf.Achse オフィシャルランバト 第壱期第参戦 |
| 3/30 | 16:00 | 第56回ザ・ランブルフィッシュ2 大会 |
| 毎週月曜 | 18:00～23:00 | キン肉マンマッスルグランプリ2 定額フリープレイ 対戦会<br>◆参加費500円 |
| 毎週火曜 | 18:00～23:00 | アカツキ電光戦記Ausf.Achse 定額フリープレイ 対戦会<br>◆参加費500円(対戦台二組) |

**★チャレンジャー ABABA天神橋店**
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

| | | |
|---|---|---|
| 3/2 | 17:00 | MBACVer.B 大会<br>◆シングルトーナメント戦。参加費無料。 |
| 3/9 | 17:00 | ガンダムカードビルダー 0083 大会<br>◆トーナメント戦。参加費300円。定員16名。 |
| 3/16 | 17:00 | 鉄拳6 大会<br>◆シングルトーナメント戦。参加費無料。 |
| 3/23 | 17:00 | GGXX ∧ CORE 大会<br>◆シングルトーナメント戦。参加費無料。 |
| 3/30 | 17:00 | KOF'98アルティメット 大会<br>◆シングルトーナメント戦。参加費無料。 |
| 毎週日曜 | 10:00～16:00 | GGXX ∧ CORE&MBACVer.B フリープレイ<br>◆参加費500円。 |

※エントリー受付は16:30までとさせていただきます。

**★GAME　DINO枚方店**
枚方市岡東町12-3-205　☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

| | | |
|---|---|---|
| 3/16 | 19:00 | KOF11 大会<br>◆参加費無料 |

**★チャレンジャーガムガム店**
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

| | | |
|---|---|---|
| 毎週土曜 | 18:00 | 鉄拳6大会 |
| 毎週日曜 | 18:00 | カウンターストライク 3on3 大会 |

**★チャレンジャー関大前店**
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 18:00 | 三国志大戦3 大会 |
| 3/7 | 18:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/8 | 18:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/14 | 18:00 | アカツキ電光戦記AA 大会 |
| 3/15 | 18:00 | 三国志大戦3 大会 |
| 3/21 | 18:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |
| 3/22 | 18:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/28 | 18:00 | KOF'98UM 大会 |
| 3/29 | 18:00 | ガンダムvs.ガンダム 大会 |

**★ハイテクランドセガアビオン**
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls avion.html/

| | | |
|---|---|---|
| 3/9 | 14:30 | 第4回MBACVer.B2 大会<br>◆参加費無料。定員32名。シングルトーナメント。 |
| 3/23 | 14:30 | 電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラムVer.5.66 大会<br>◆参加費無料。定員32名。シングルトーナメント。 |

**★ゲームスペース ベガス**
大阪市北区天神橋4-12-24

| | | |
|---|---|---|
| 3/22 | 19:00 | 鉄拳6 大会 |

**★セガワールド今福**
大阪市城東区今福東1-9-34　☎06-6931-1875
http://location.sega.jp/loc_web/sw_imafuku.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/16 | 12:00 | アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル25<br>◆レア8枚制限あり。定員24名。参加費500円。受付方法及び詳細はhttp://avalonsgate.netをご参照ください。 |

## 兵庫県

**★三宮サンクス**
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 19:00 | バーチャロンオラタン5.66大会 |
| 3/2 | 15:00 | 侍魂天下一剣客伝 大会 |
| 3/9 | 16:00 | VF5公式大会【FIGHT15】<br>◆参加費100円 |
| 3/9 | 15:00 | 餓狼MARKOFTHEWOLVES 大会【BEATBY3】<br>◆参加費100円 |
| 3/16 | 15:00 | 侍魂天下一剣客伝 大会 |
| 3/23 | 12:00 | 三国志大戦3 兵庫県大会 店舗予選大会<br>◆参加費500円(参加費:トップローダー1枚・一回戦のみ払出有) |
| 3/23 | 18:00 | MBACVer.B2 大会【ACT13】<br>◆参加費100円 |
| 3/30 | 12:00 | 三国志大戦3 兵庫県大会 決勝大会<br>◆予選大会の店舗代表者のみ |
| 毎週土曜 | 18:00 | GGXX ∧ CORE ランバト【【第7期ACCENTCORE】<br>◆参加費100円 |

※日程変更・新作お披露目大会など変更もございますので、参加前には当店HPをご参照くださいませ。

## 奈良県

**★キャノンショット**
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 15:00 | 頭文字D ver.4 大会 |
| 3/2 | 15:00 | 湾岸ミッドナイト3 大会 |
| 3/2 | 20:00 | ガンダム0083カードビルダー 大会 |
| 3/8 | 19:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/9 | 15:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/16 | 15:00 | beat mania ⅡDX 15 DJ TROOPERS 大会 |
| 3/22 | 19:00 | GGXX ∧ CORE 大会 |
| 3/23 | 15:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/30 | 15:00 | クイズマジックアカデミーV 大会 |
| 毎週日曜 | 終日 | 頭文字Dver.4<br>◆100円で2クレジット |

## 鳥取県

**★スーパーヒーロー倉吉**
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 20:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/8 | 20:00 | 頭文字Dver.4 大会 |
| 3/15 | 20:00 | 三国志大戦3 大会 |
| 3/22 | 20:30 | VF5 公式大会 |
| 3/29 | 20:00 | 鉄拳6 大会 |

## 島根県

**★今出屋鉄拳塾**
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

| | | |
|---|---|---|
| 毎週金曜 | 終日 | 鉄拳6 対戦会<br>◆2プレイ100円 |
| 毎週金曜 | 終日 | SCⅢAE 対戦会<br>◆2プレイ100円 |
| 3/2 | 18:00 | 鉄拳6 ひな祭り大会<br>◆参加費100円。女性キャラクター限定大会。 |
| 3/9 | 未定 | 鉄拳6 ランキングバトル 大会<br>◆参加費100円。シングルトーナメント。 |
| 3/20 | 未定 | 鉄拳6 春分の日大会<br>◆参加費100円。ランダム2on2。パートナーは抽選で決定。 |
| 3/23 | 終日 | 鉄拳6 定期交流 対戦会<br>◆2プレイ100円 |

**★セガワールド松江**
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue html

| | | |
|---|---|---|
| 3/8 | 18:00 | アルカナハートFULL&MBAC トーナメント 大会 |
| 3/9 | 20:00 | KOF98 トーナメント 大会 |
| 3/15 | 19:00 | GGXX Λ CORE トーナメント 大会 |
| 3/16 | 19:00 | 三国志大戦3 トーナメント 大会 |
| 3/23 | 20:00 | VF5 公式大会 |
| 3/29 | 19:00 | 鉄拳6 トーナメント 大会 |

**★ゲームスポットハロウィン**
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

| | | |
|---|---|---|
| 3/8 | 20:00 | 鉄拳6 シングル大会<br>◆参加費100円 |

## 岡山県

**★ファンタジスタ**
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

| | | |
|---|---|---|
| 3/15 | 20:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/16 | 16:00 | アカツキ電光戦記 大会 |
| 3/22 | 20:00 | VF5 公式大会<br>◆定員64名。受付開始19:30。 |
| 3/30 | 16:00 | KOF'98UM 大会 |

## 広島県

**★広島ギーゴ**
広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル ☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/9 | 15:00 | 三国志大戦3 店舗大会<br>◆個人戦。トーナメント方式。定員32名。参加費100円。 |
| 3/14 | 20:00 | VF5 公式大会<br>◆個人戦。トーナメント方式。定員64名。参加費100円。 |
| 3/30 | 15:00 | ガンダムVSガンダム 店舗大会<br>◆タッグ戦。トーナメント方式。定員16組32名。参加費1組200円。 |

## 山口県

**★ハイテクセガJR下関**
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc web/hs_jr_shimonoseki.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/2 | 16:00 | MBACVer.B2 大会<br>◆2本先取のトーナメント形式。参加費100円 |
| 3/9 | 16:00 | 鉄拳6 店舗大会<br>◆3本先取のトーナメント形式。参加費100円。 |
| 3/16 | 16:00 | GGXX Λ CORE 大会<br>◆2本先取のトーナメント形式。参加費100円。 |

## 愛媛県

**★ハイテクセガ新居浜**
新居浜市徳常町6-8 ☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 18:00 | 鉄拳6 店舗大会<br>◆32名。シングルトーナメント3本先取。参加費100円。 |
| 3/2 | 18:00 | 三国志大戦3 店舗大会<br>◆32名。カード排出なし。シングルトーナメント。参加費100円。 |
| 3/8 | 18:00 | MBACVer.B 店舗大会<br>◆32名。シングルトーナメント3本先取。参加費100円。 |
| 3/9 | 18:00 | GGXX Λ CORE 店舗大会<br>◆32名。シングルトーナメント3本先取。参加費100円。 |
| 3/15 | 20:00 | VF5 公式大会<br>◆64名。公式大会ルール。 |
| 3/22 | 18:00 | GGXX Λ CORE 店舗大会<br>◆32名。シングル2オントーナメント2本先取。参加費100円。 |
| 3/23 | 18:00 | MBACVer.B 店舗大会<br>◆32名。シングル2オントーナメント2本先取。参加費100円。 |
| 3/30 | 18:00 | WCCF 店舗大会<br>◆32名。カード排出なし。シングルリーグ&トーナメント戦 参加費100円。 |
| 3/31 | 18:00 | アヴァロンの鍵 店舗大会<br>◆16名。参加賞有り。シングルトーナメント。参加費100円。 |

## 高知県

**★戦～ ikusa ～**
土佐市高岡町甲433番1TSUTAYA高岡店内 戦☎088-854-1930
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/2 | 19:00 | アルカナハートFULL 大会 |
| 3/9 | 19:00 | GGXX Λ CORE 大会 |
| 3/16 | 19:00 | MBACVer.B 大会 |
| 3/23 | 19:00 | 鉄拳6 ランダム 3on3 大会 |
| 3/30 | 19:00 | スーパーストⅡX 大会 |

## 福岡県

**★アミューズメントスペース OPA**
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 19:00 | GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会 |
| 3/7 | 19:00 | ガンダムSEED DESTINY ランバト 2on2 大会 |
| 3/8 | 19:00 | GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会 |
| 3/14 | 19:00 | ガンダムSEED DESTINY ランバト2on2 大会 |
| 3/15 | 19:00 | GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会 |
| 3/16 | 19:00 | 鉄拳6 大会 |
| 3/21 | 20:00 | ガンダムSEED DESTINY ランバト2on2 大会 |
| 3/22 | 19:00 | GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会 |
| 3/28 | 20:00 | VF5 公式大会 |
| 3/29 | 19:00 | GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会 |

**★TAC 北方店**
北九州市小倉南区北方4-1-11-1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 19:00 | SCⅢAE 大会 |
| 3/8 | 20:00 | 鉄拳6 大会<br>◆ランバト予定 |
| 3/9 | 15:00 | ガンダムvs.ガンダム 大会<br>◆ランバト予定 |
| 3/15 | 19:00 | MBAC 2on2 大会 |
| 3/16 | 15:00 | GGXX Λ CORE 大会 |
| 3/22 | 20:00 | 鉄拳6 大会<br>◆ランバト予定 |
| 3/23 | 15:00 | ガンダムvs.ガンダム 大会<br>◆ランバト予定 |
| 3/29 | 19:00 | アルカナハート2 大会 |

**★天神ギーゴ**
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin gigo.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/15 | 15:00 | GGXX Λ CORE 大会 |

**★楽市楽座ショッパーズ店**
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-715-3775

| | | |
|---|---|---|
| 3/16 | 12:00 | アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル25<br>◆レア8枚制限あり。定員24名。参加費500円。受付方法及び詳細は【http://avalonsgate.net】をご参照ください。 |

**★G-COM和白店**
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

| | | |
|---|---|---|
| 3/2 | 17:30 | 鉄拳6 大会<br>◆参加費100円 |
| 3/9 | 15:30 | 三国志大戦 大会<br>◆参加費300円 |
| 3/16 | 17:30 | ハイパーストⅡ&スーパーストⅡX 2on2 大会<br>◆参加費100円 |

**★タイトーステーション天神**
福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル ☎092-737-5500

| | | |
|---|---|---|
| 3/23 | 14:00 | アクエリアンエイジ・オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル6<br>◆レア以上1枚制限あり。 |

## 長崎県

**★セガ ワールド 大塔店**
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

| | | |
|---|---|---|
| 3/1 | 19:00 | VF5 大会<br>◆勝ち抜きトーナメント戦 |
| 3/2 | 14:00 | WCCF 大会 有明杯予選<br>◆勝ち抜き戦 |
| 3/9 | 14:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会<br>◆勝ち抜きトーナメント戦 |
| 3/15 | 19:00 | GGXX Λ CORE 大会<br>◆勝ち抜きトーナメント戦 |
| 3/20 | 19:00 | 三国志大戦3店舗 大会<br>◆トーナメント勝ち抜き戦 |
| 3/22 | 19:00 | MBACVer.BA 大会<br>◆勝ち抜きトーナメント戦 |
| 3/23 | 13:00 | アヴァロン 大会<br>◆ルールは大会時に説明 |

## イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
**①開催タイトル ②主催者とその連絡先**
**③参加資格、参加方法 ④ルール**
**⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名**
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

**〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1**
**(株)エンターブレイン アルカディア編集部**
**イベント準備会係**
**TEL:03-3265-7156**
**FAX:03-3265-7340**
**Mail:location@arcadiamagazine.com**

今月は、北海道のスガイコトニで開催された『ギターフリークスV4』&『ドラムマニアV4』の大会をピックアップ！ ギターフリークスとドラムマニアの2部門に別れ、好きな曲でクリア時のスキル(%)を競そうため、一つのミスが命取りとなる高レベルの大会となった。そして、高い技術を競い合うこの大会を制したのは、「キモヲタ」選手(ギター)、「ふじむし」選手(ドラム)の2名だった。

全員ではないが会場に集まったプレイヤーたちの集合写真。

ドラム優勝者によるエキシビション「ファンキー赤の高速プレー」。

変わって格闘ゲームでは、大阪のハイテクランドセガアビオンにて『鉄拳6』の大会と第1回餓狼伝説SPECIAL大会が盛り上がっていた。多くの強豪たちが集まる中、この大会を制したの者は『餓狼伝説SPECIAL』から「迷探偵・公明」選手。『鉄拳6』では「ニモ」選手となった。

第1回餓狼伝説SPECIAL大会優勝。迷探偵・公明(キム)選手。

鉄拳6大会ではニモ(BOB)が優勝。

# 今月の強者たち

1月の大会を制した強者たちを紹介！　このリストによく載っているプレイヤーが気になったら、一度手合わせに行ってみてはどうだろう？

### ●スガイコトニ（北海道）
◇ギターフリークスV4&ドラムマニアV4大会　1/26・21名
・ギター部門
優勝…キモヲタ
二位…Ros
・ドラム部門
優勝　ふじむし
二位…ポポロ

### ●アミューズメント コーラルパーク 土浦店（茨城県）
◇クイズマジックアカデミーⅣ 学問限定大会　1/12・24名
優勝:ほーちゃん（ルキア・天青賢者）
2位:のとまみこ3位:アネーロ
◇湾岸ミッドナイトMT3 大会　1/19・17名
優勝:ガーネット（ランエボ8）
◇VF5 公式大会　1/27・25名
優勝:Я ё й р н у г е у（サラ）
2位:▽怪傑風△カケフ▽

### ●桜の牧アミューズパーク（茨城県）
◇第2回鉄拳6 シングル 大会　1/5・22名
優勝:ふクス（レオ）
2位:なっき　3位:ペペ
◇VF5 verC 公式大会　1/12・18名
優勝:よしこ（ベネッサ）
2位:水戸 晶
◇GGXX Λ CORE 大会　1/27・19名
優勝:モジ（スレイヤー）
2位:じ　の

### ●クラブセガ秋葉原（東京都）
◇GGXX Λ CORE 3on3 大会　1/13・12名
優勝:Eleven.Shadow （ファウスト）、金子（ジャム）、とりっこ（ジョニー）
◇MBACVer.B2　2on2大会　1/13・34名
優勝:マイケルジャクソン南　ピカデリー平田（シオン）、RYU （ワラキアの夜）

### ●ゲームチャリオット五井店（千葉）
◇G3 第3回予選 ランバト　1/12・48名
優勝:オザワ（SL）
2位:オギワラ
◇VF5 公式ポイント 大会　1/19・18名
優勝 役満神☆字一色　影（カゲ）
2位:さらさん
◇G3 第4回予選 ランバト　1/26・46名
優勝:剱（PO）
2位:R-1

### ●アミューズメントエース津田沼（千葉県）
◇アクエリアンエイジ・オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル5　1/27・18名
優勝:も黒R!!　もうとく、黒星、Ren
2位:サイト　3位:nt♪
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル24　1/20・20名
優勝 Nishi
2位:ブカブカ　3位:霧沢

### ●メッセ102四街道店（千葉県）
◇GGXX Λ CORE トーナメント大会　1/11・10名
優勝:はんおと（カイ）
2位:アキト　3位:きよちゅう
◇SFⅢ3rd 第三回・千葉最強決定戦　1/27・29名
優勝:マッケン（ケン）
2位:アロハ　3位:あまぐり

### ●大久保アルファステーション（東京都）
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　1/6・15名
優勝:キムラ ユウタ! /カナヤ様、ユーイチ（ムラサメ[バルドフェルド機]、フリーダムストライク[BZ]、プロヴィデンス）
2位:おいも　3位:オルガ様最強!
◇月華の剣士2 ランバト　1/12・28名
優勝 伊藤 誠（天野漂）
2位:RYO　3位:清浦
◇鉄拳6 大会　1/13・10名
優勝:でやん（ポール）
2位:六道　3位:ぱーず
◇餓狼MOW 大会　1/19・21名
優勝:MECE （グラント）
2位:ねぎま!?　3位:キンノジ
◇MAVELvsCAPCOM2 大会　1/27・11名
優勝:ルンメンゲ（ストーム、センチネル、キャプテンコマンドー）
2位:オオハシ　3位:サガオ

### ●G-PORTラスベガス（東京都）
◇第6回ハイパーストⅡ 2on2大会　1/5・22名
優勝:テキトーカンペン／タイラ（Xベガ）、ジャイアン（Xダルシム）
2位:栃木　3位:渋谷快感
◇VF5公式大会　1/6・25名
優勝:SP （エルブレイズ）
2位:リュウ　3位:MPC2000
同3位:グーオク@PROTO
◇第5回KOF2002　3on3大会　1/12・24名
優勝 魔界　ハマー （メイ・アンヘル・チョイ）もりもっち（クーラ・ウィップ・アテナ）がく嶋（アテナ・クーラ・舞）
2位:バトル瞬殺　3位:確定スリス解禁!!
同3位:ディルレイ国分寺
◇第1回KOF98　大会　1/13・13名
優勝:ひろと
2位:ナルト　3位:じょじょ税
◇第1回MAVELvsCAPCOM2　2on2 大会　1/14・13名
優勝:超チムニー
2位:オオハシ　3位:アオヤギィー
◇第4回GGXX Λ CORE 2on2 大会　1/18・11名
優勝:UNK （聖ソル）
2位:ひらのあや　3位:タクヤ

### ●Boo-BossBoss 吉祥寺店（東京都）
◇鉄拳6 大会　1/20・8名
優勝:すとろぼ（シャオユウ）
2位:タリムクン　3位:あいや
◇クイズマジックアカデミーⅣ 大会　1/27・16名
優勝:SNUF
2位:アサヒナ　3位:だんおにろく

### ●新宿スポーツランド本館（東京都）
◇鉄拳6 2on2 団体戦　1/6・6名
優勝:MODE◆ZAFINA （椋、虹猿ロッシ）
2位:代々木ゼミナール

◇GGXX Λ CORE 平日大会　1/9・16名
優勝:H．H （ディズィー）
2位:タク　3位:阿是助
◇GGXXAC G3AC2007 東京エリア第3回　1/12・41名
優勝 黄ふぁ （ファウスト）
2位:根本　3位:O　リョウタ
◇ガンダムSEED DESTINY スポランカップ 第18回 10on10 団体戦 1/13・370名
優勝:カフラン・ザラ以外負けない／セージ、めぐ、UFO、エイジ、いざ、K、キュー、セラ、ネン、アンジ
2位:オルガJAPAN2008-FINAL-超戦士撃破だ!!勝つのはオルガだ!!
◇機動戦士ガンダム0083カードビルダー　平日大会 ～GC－1グランプリ　第5期第1回・17名
優勝:クルブシ（ジオン軍）
2位:ラン（ジオン軍）
◇GGXX Λ CORE 平日大会 1/16・11名
優勝:O （聖ソル）
2位:ろんば　3位:コバヤシ
◇機動戦士ガンダム0083カードビルダー 平日大会 スポランデラーズ紛争 敵勢兵器鹵獲戦　1/19・22名
優勝:ネコカスタム（ジオン軍）
2位:カズ（ジオン軍）
◇GGXX Λ CORE レディース大会　第15回 1/20・11名
優勝:みんみ（ディズィー）
2位:is　3位:pain
◇GGXX Λ CORE 平日大会 1/23・18名
優勝:いさ（エディ）
2位:キシタカ　3位:タク
◇GGXX Λ CORE G3AC2007 東京エリア第4回 1/26・37名
優勝:いも（ザッパ）
2位:BLEED　3位:タク 悠々
◇ガンダムSEED DESTINY 第5回 レディース限定戦　1/27・14名
優勝:*めぐ済*　めぐ、すみ
2位:ヒルダ・モラシム隊行っきまーす!

### ●GAME　ZETTON（神奈川県）
◇ZETTONスーパーカップ（WCCF）　1/5・8名
優勝:クラコン監督
2位:ナッツ監督　3位 TAKE監督
◇クエストオブDアイテム収集イベント（DVS）　1/6・8名
優勝:号泣さん
2位:クロノスさん　3位:キャア少佐さん
◇ZETTONスーパーカップ（WCCF）　1/12・8名
優勝 キラク監督
2位:JCM監督　3位:ボーボ監督
◇ZETTiiiONクライマックスシリーズ#4 （BBH3） 1/13・12名
優勝 SHIN監督
2位:マーボー監督　3位 amu監督
◇ZETTONスーパーカップ(WCCF)　1/19・16名
優勝:ファイヤー監督
2位:ユウ監督　3位:NAO監督　3位:クラコン監督
◇ZETTONGGXX Λ CORE 大会　1/20・6名
優勝:Hellさん(スレイヤー)
2位:ケンさん(エディ)　3位:しまじロウさん(ザッパ)
◇ZETTONスーパーカップ（WCCF）　1/26・14名
優勝:ペガサス監督
2位:ジャック監督　3位 エンペ監督　3位:キラク監督
◇ZETTON月間チャンピオンシップ(WCCF)　1/27・16名
優勝:NAO監督
2位:ファイヤー監督　3位:カツヲ監督
◇ZETTONドラムマニアV4 大会　1/27・9名
優勝:タムさん
2位:ブーモリさん

### ●クラブセガ綱島（神奈川県）
VF5 公式大会　1/28・19名
優勝: 忍 あいざわ(カゲ)
2位:炎NoЯ ё ё 炎　3位:なし

### ●ゲームセンターテクノポリス（新潟県）
◇第19回ガンダムSEED DESTINY ランダムチーム 2on2 大会　1/6・20名
優勝:エンパイア（ノア&イチ）
2位:チームタカシ（タカシ&セイノウガチガウ）
◇第1回MBAC 2on2 チームバトル 大会　1/19・16名
優勝:TTK&こよーて2位:ABD&なっちゃん
◇第1回鉄拳6 シングル 大会　1/14・12名
優勝:アズ
2位:あーでるはいど
◇第12回VF5 公式大会 inテクポリ　1/20・15名
優勝:ろいぴ
2位:ナカムラ

### ●アミューズメント アズプレス（富山県）
◇鉄拳6ハリソン杯　1/20・18名
優勝:もんが　チーム　もんがー、じゃり、如月、かくるる、クロス、江田島、多喜、プレジ、ハリソン
◇富山最強決定戦 ギターフリークス&ドラムマニア セッション 3on3 大会　1/26・24名
優勝:縦連厨　ゆきかき（D）、セイバー （G）、BIG Boss（B）

### ●ビッグジョイ鈴鹿（三重県）
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル24　1/20・10名
優勝 氷屋
2位:ゆ～き　3位:ノバうさぎ

### ●ネオアミューズメントスペース a-cho （京都府）
◇GGXX Λ CORE第137回関西ランバト　1/10・49名
優勝:どぐら（RO）
2位:えふて（MA）　3位:N男（VE）
◇カプコン祭 カプエス2部門　1/12・49名
[illegible]
2位:真・堀江由衣　3位:ライ
◇カプコン祭 マブカプ2部門　1/12・38名
優勝:joo
2位:エキタイ　3位:カミタニ
◇カプコン祭 ZERO3部門　1/12・48名
優勝:ナイキ（DH）
2位:バースター （CH）　3位:ネコノヒ（SG）
◇カプコン祭 ストⅢ3rd部門　1/13　・67名
優勝:あふろ（UR）
2位:猿（YU）　3位:シロいたち（MA）

◇カプコン祭 V.セイヴァー部門　1/13・50名
優勝:SIN （QB）
2位:DD （SA）　3位:ヴェルチ（GA）
◇カプコン祭 スパⅡX 部門　1/13・73名
優勝:ユウベガ（VE）
2位:くすモンド（EH）　3位:プリンス（CH）
◇鉄拳6 2on2 大会　1/19・30名
優勝:じんぞうなめんなよ／だくお（ZAF）、ネオ（MIG）
2位:WASH-OUT ／いしも。（BOB）、TSUKA （ANN）
◇GGXX Λ CORE第138回 関西ランバト　1/24・31名
優勝:えふて（MA）
2位:かず（JA）　3位:こと（BA）

### ●ゲームプラザVIP 茨木店（大阪府）
◇MBACVer.B 大会　1/6・7名
優勝:恭（ネロ）
2位:伽羅（七夜）
◇ガンダムSEED DESTINY連合vs.Z.A.F.T.　1/12・21名
優勝:なんでもいいで（オノ.フリーダム・ハヤシ:ムラサメ）
2位:よなご隊　3位:いちかわくん
◇カプコンVS. SNK 大会　1/13・19名
優勝:ダリ（サガット・ギース・ルガール・Cグルーヴ）
2位:弟子狐　3位:クロム
◇V.セイヴァー 大会　1/27・8名
優勝:だら（デミトリ）
2位:Fuking Beast　3位:bow

### ●ハイテクランドセガアビオン（大阪府）
◇鉄拳 6大会　1/14・16名
優勝:こモ(BOB)
2位:お何しこり部長(アンナ)
◇第1回餓狼伝説SPECIAL 大会　1/27・28名
優勝:迷探偵・公明(キム)
2位:赤ベア　3位:ナラヤマ

### ●KO-HATSU （コーハツ）（大阪府）
◇第11回キン肉マン マッスルグランプリ2大会　1/13・7名
優勝 鎖骨スパーク(ブラックホール)
2位:C－TYPE
◇第12回キン肉マン マッスルグランプリ2大会　1/27・10名
優勝:ちん骨ミドル(ロビンマスク)
2位:鎖骨スパーク
◇第50回ザ・ランブルフィッシュ2大会 1/6・8名
優勝:J(ランダム)
2位:K.O
◇第51回ザ・ランブルフィッシュ2大会 1/20・8名
優勝　K.O(ボイド)
2位　SKアラン

### ●チャレンジャー関大前店（大阪府）
◇三国志大戦3 大会　1/5・11名
優勝 ZYX
2位:眠れる羊
◇鉄拳6 大会　1/18・12名
優勝:ノリタケ(ブライアン)
2位:メシ王　3位:どんた君
◇VF5 公式大会　1/19・19名
優勝:西成?? (アキラ)
2位:西新地晶
◇三国志大戦3大会　1/26・16名
優勝:半分幻の庭師
2位:刃

### ●セガ 三宮 SANX （兵庫県）
◇GGXX Λ CORE ランバト[2ndΛ1]　1/5・32名
優勝:蝿 （スレイヤー）
2位:カリスマ　3位:ブラブラ
◇GGXX Λ CORE ランバト[2ndΛ2]　1/12・12名
優勝:タケシ （エディ）
2位:ヲシゲ　3位:イズ
◇GGXX Λ CORE ランバト[2ndΛ3]　1/19・16名
優勝:まっど （ヴェノム）
2位:タケシ　3位:しょう
◇GGXX Λ CORE ランバト[2ndΛ4]　1/26・16名
優勝:タケシ （エディ）
2位:まっど　3位:蝿
◇餓狼MRAKOFTHEWOLVES大会[BEATBY1]　1/13・11名
優勝:ゆた （ほたる）
2位:m-hata　3位:アツ
◇侍魂天下一剣各伝 大会[第一幕]　1/6・9名
優勝:五月雨 （慶寅）
2位:MAT　3位:伊吹シン
◇侍魂天下一剣各伝 大会[第二幕]　1/20・12名
優勝:りんまる （チャムチャム）
2位:コウ　3位 MAT
◇MBACVer.B2 大会[ACT12]　1/27・19名
優勝:アグロ （暴走アルクェイド）
2位:うつぼい　3位:モスクワ
◇バーチャロンオラトリオタングラム5.66 大会　1/5・13名
優勝 峠 （バル・バドス）
2位:ちょむ　3位:ウォルフガングふじた
◇バーチャファイター 5 公式☆大会[FIGHT13]　1/13・20名
優勝:ぽーさん （アキラ）
2位:T　3位:ガリバー
同3位:あざらし@新事実

### ●セガワールド松江（島根県）
◇MBAC 大会　1/12・16名
優勝:ゆうき
2位:一太郎
◇GGXX Λ CORE 大会　1/26・19名
優勝 汚肉
2位:grow

### ●ファンタジスタ（岡山県）
◇VF5 公式大会　1/12・24名
優勝:ごぶり～ん（カゲ）
2位:カタナ
◇ストⅢ3rd 大会　1/26・13名
優勝:ワタR （ヤン）
2位:コトブキ　3.福山

### ●戦 ikusa （高知県）
◇SFⅢ3rd 大会　1/30・13名
優勝:ぽこ（Q）
2位:マツ　3位:うさぎ
◇GGXX Λ CORE 大会　1/20・14名
優勝 DOVちゃん（ポチョムキン）
2位:シュウ　3位:ダウト
◇MBACVer.B 大会　1/27・16名
優勝:ブル（シオン）
2位:しるす　3位:ひでぬこ
◇鉄拳6 大会　2/3・27名
優勝:東京ミュウミュウ（デビル仁）
2位:ふさす　3位:三男

### ●G-COM和白（福岡県）
◇鉄拳6 大会　1/13・11名
優勝:千原
2位:イシススター　3位:Siki
◇三国志大戦 大会　1/20・16名
優勝 鬼龍王
2位:野沢レイ
◇ハイパーストⅡ 大会　1/27
優勝:KKY
2位:マッサー　3位:ジェイ
◇スーパーストⅡ ランダム2on2 大会　1/27
優勝:きゃららいだー （大門）

### ●広島ギーゴ（広島県）
◇三国志大戦3 店舗大会　1/13　18名
優勝:ピョコタン
2位:こはく色　3位:ドットコム
同3位:いん☆ぐり
◇VF5 公式大会　1/20・21名
優勝:マスカレード(ブラッド)
2位:☆あやザン☆　3位:牧
同3位:レンレン
◇ガンダムSEEDDESTINY 店舗大会　1/27・12名
優勝:キム様だぞ。／明太子、アオヒゲ
2位:@犬'S

### ●ハイセク セガ JR下関（山口県）
◇MBACVER.B2 大会　1/6・14名
優勝:コンボ出来ない勢（都古）
2位:ふぁも　3位:パロスペ
◇鉄拳6 大会　1/14・14名
優勝:みのりっくす（ミゲル）
2位:リーガちゃん　3位:BLACK4
◇GGXXΛCORE 大会　1/20・13名
優勝:しも（暗慈）
2位:かんろ　3位:くさりパパ
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　1/27・10名
優勝:イザーク、K・K
2位:いもあん、アサギは恋人　3位:チート、クレイモア

### ●タイトーステーション天神（福岡県）
◇アクエリアンエイジ・オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル5　1/27・15名
優勝:アイフ○／イッシュウ、フィーア、アシュリート

### ●アミューズメントスペース OPA （福岡県）
◇ガンダムSEED DESTINY ランバト2on2 大会 1/4・12名
優勝:マツ、シーブック
2位:Feit、れんじゃー　3位:トキ、ロム
◇GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会　1/5・21名
優勝:ぎんぎん（ポチョムキン））
2位:さる　3位:フジオ
◇ガンダムSEED DESTINY ランバト 2on2 大会 1/11・14名
優勝:れんじゃー、アウル
2位:四季、シンパ　3位:ツッキー、エイト
◇GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会　1/12・19名
優勝:ピンた（ディズィー）
2位:shot－put　3位:ヨシキ
◇GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会　1/18・16名
優勝:四季、れんじゃー
2位:マサ、Feit　3位:シンパ、G
◇GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会　1/19・19名
優勝:shot－put （ファウスト）
2位:ピンた　3位:リナリィー
◇GGXX Λ CORE ランバト シングル 大会　1/26・19名
優勝:暴虐分析者（チップ）
2位:ヤズ　3位:みゃー

### ●TAC 北方店（福岡県）
◇SCⅢAE 大会　1/2・13名
優勝:M319 （セツカ）
2位:ちょも　3位:ゴールド無免許
◇GGXX Λ CORE 大会　1/5・15名
優勝:2027　愛（ジョニー）、優（ジョニー）、マスター （アクセル）
2位:真・鎖マニアってます　3位:教えて!!G・G・AC
◇MBACVer.B 2on2 大会　1/19・19名
優勝:めけーも／くろほし（ワラキア）、リオ（シオン）
2位:責任者

### ●楽市楽座ショッパーズ店（福岡県）
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル24　1/20・27名
優勝:ケイスケ
2位:ジゲン　3位:ぴきたん

### ●天神ギーゴ（福岡県）
◇VF5 公式大会　1/20・38名
優勝:タチャ（ジャッキー）
2位:フルスイング
◇GGXX Λ CORE ランダム 2on2 大会　1/26・34名
優勝:小次郎(ジョニー)、勇（ヴェノム）
2位:NON、ゆせ　3位:コービー、ロイ
同3位:ハタ棒、がぁじゅん

### ●セガワールド大塔（長崎県）
◇GGXX Λ CORE 大会　11名
優勝:むっちー （メイ）
2位:イルカ
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　12名
優勝:オキシゲン
2位:NJ

季節は別れの時期だが、別れもあれば出会いもある。新しくできた友達に行きつけのゲームセンターを紹介して、コミュニティの輪をどんどん広げていこう!

マンガ:今井神

## アルカディアクーポンニュース

**今月の新店舗** HAP'1 ゲームタッチ 八千代台店

**加盟店募集中!** クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

**みんなの意見を!** 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

### ●アルカディアクーポン加盟店一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 北海道 | アミューズメントファクトリー | 旭川市6条7丁目 | ☎0166-24-5077 |
| 北海道 | クラブ セガ 札幌 | 札幌市中央区南5条西4-7 | ☎011-512-1868 |
| 青森県 | ファイターズ K-ONE八戸店 | 八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 | ☎0178-24-9911 |
| 岩手県 | パロ盛岡店 | 盛岡市上堂4-13-14 | ☎019-643-2872 |
| 宮城県 | ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ) | 名取市飯野坂字土城堀143 | ☎022-383-1811 |
| 秋田県 | ハイテク セガ 秋田 | 秋田市東通7-4-5 | ☎018-837-5041 |
| 山形県 | カレッジスクェア | 山形市小白川町1-1-7 | ☎023-624-3344 |
| 福島県 | スーパービンゴ郡山店 | 郡山市愛宕町4 2 | ☎024-935-2388 |
| 茨城県 | ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ | ひたちなか市東大島2-11-11 | ☎029-274-4124 |
| 茨城県 | プレビジョイカム常陸大宮店 | 那珂郡大宮町大字石沢1818 | ☎0295-52-4444 |
| 栃木県 | 宇都宮ピットイン | 宇都宮市越戸3-14-3 | ☎028-661-6917 |
| 群馬県 | アミュージアム前橋店 | 前橋市国領町2-200-6 | ☎027-237-4234 |
| 群馬県 | THE 3RD PLANET高崎店 | 高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内 | ☎027-310-6611 |
| 群馬県 | セイタイトー前橋店 | 高崎市中尾町1351 1 | ☎027-255-0500 |
| 群馬県 | セガ ワールド 渋川 | 渋川市有馬字中井187 | ☎0279-23-3810 |
| 埼玉県 | HAP'1 GAME Citta UNO | さいたま市田島8 2 12 | ☎048-844-8868 |
| 埼玉県 | HAP'1 GAME Citta' | さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 | ☎048-837-8021 |
| 埼玉県 | デイトナⅢ | 川口市芝新町4-30 星野ビル B1 | ☎048-269-8119 |
| 埼玉県 | Zippy南越谷店 | 越谷市南越谷1-11-4 | ☎048-961-4967 |
| 千葉県 | DEEP | 習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F | ☎047-493-7537 |
| 千葉県 | アミューズメントエース津田沼店 | 船橋市前原西2-15-1 | ☎047-475-8918 |
| 千葉県 | ゲームセンターB-1 | 柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1 | ☎0471-44-5597 |
| 千葉県 | ゲームフジ船橋店 | 船橋市本町4-40-1 | ☎047-425-6393 |
| 千葉県 | ハイテク セガ 柏 | 柏市柏1-1-11 丸井ビル B1 | ☎0471-63-9844 |
| 千葉県 | テクモピア行徳店 | 市川市行徳駅前2 17 2 TNKビル 1F〜2F | ☎047-395-1119 |
| 千葉県 | ファンファン船橋店 | 船橋市本町4 5-27 | ☎047-425-9800 |
| 千葉県 | アミューズメントスポットわくわく | 市川市市川3 29 7 KSビル 1F | ☎047-324-8228 |
| 千葉県 | ゲームセンタークラウン | 佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F | ☎043-462-1203 |
| 千葉県 | ラッキー中央店 フェリシダ | 千葉市中央区富士見2-8-1 | ☎043-222-5610 |
| 千葉県 | ラッキー千葉店 | 千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル | ☎043-227-6447 |
| 千葉県 | NEW! HAP'1 ゲームタッチ 八千代台店 | 八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア2F | ☎047-411-7971 |
| 東京都 | GAME-NEWTON | 板橋区志村3-24-3 1F | ☎03-3558-9766 |
| 東京都 | アムネット五反田店 | 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル | ☎03-3495-2183 |
| 東京都 | アメニティワールド エンデバー | 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F | ☎042-389-3461 |
| 東京都 | 池袋プレイランドラスベガス | 豊島区西池袋1-22-4 | ☎03-3982-1817 |
| 東京都 | クラブ セガ 秋葉原 | 千代田区外神田1 10-9 | ☎03-5256-8123 |
| 東京都 | ゲームスタジオ キューブ | 板橋区赤塚2-2-18 | ☎03-3554-2261 |
| 東京都 | アドアーズ サンシャイン店(※1) | 豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F | ☎03-3971-9601 |
| 東京都 | アドアーズ 渋谷店(※1) | 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F | ☎03-3496-5856 |
| 東京都 | アドアーズ ミラノ店(※1) | 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F | ☎03-3200-0884 |
| 東京都 | 新宿第一店ゲームオスロー | 新宿区歌舞伎町1 22-7 | ☎03-3209-5517 |
| 東京都 | 立川ゲームオスロー5 | 立川市柴崎町2 2 27 立川OECビル 2F | ☎042-529-7837 |
| 東京都 | トライアミューズメントタワー | 千代田区外神田4-3-10 | ☎03-5295-2345 |
| 東京都 | ハイテクランド セガ 渋谷 | 渋谷区渋谷1-14-14 | ☎03-3409-4737 |
| 東京都 | 原宿ゲームダブルエックス | 渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F | ☎03-3405-4379 |
| 東京都 | ビートライブ | 町田市森野1-37-8 今村ビル B1 | ☎042-710-0508 |
| 東京都 | プレイランド ビッグチェリー 羽村店 | 羽村市五ノ神4-14-5 | ☎042-579-4603 |
| 東京都 | プレイランドチェリー 一橋学園店 | 小平市学園西町2-13-1 | ☎042-344-7741 |
| 東京都 | 池袋ギーゴ | 豊島区東池袋1-21-1 | ☎03-3981-6906 |
| 東京都 | アミューズメントスペース トレジャーアイランド | 練馬区高野台2-5-11 | ☎03-3904-2010 |
| 東京都 | アミュージアム大泉店 | 練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F | ☎03-5933-2041 |
| 東京都 | アミュージアムOSC店 | 練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F | ☎03-5933-0880 |
| 東京都 | プレイランド ビッグ 東福生店 | 福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F | ☎042-553-7578 |
| 東京都 | ゲームセンター リノ | 中央区銀座4-8-2 三福ビル B1 | ☎03-3561-1261 |
| 東京都 | よしもとゲームアミュージアム昭島店 | 昭島市田中町573 1 2 | ☎042-542-0660 |
| 東京都 | BOO-BOSS BOSS吉祥寺店 | 武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F | ☎0422-23-3211 |
| 東京都 | ムー大陸 立川店 | 立川市幸町1 35 7 | ☎042-538-7295 |
| 東京都 | アドアーズ新宿歌舞伎町店 | 新宿区歌舞伎町 1-18-8 第1モナミビルB1〜1F | ☎03-5155-6481 |
| 神奈川県 | AMワールドフロンティア三ツ境店 | 横浜市瀬谷区三ツ境6 1 | ☎045-365-1103 |
| 神奈川県 | MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | 綾瀬市大上1-8-15 | ☎046-770-9178 |
| 神奈川県 | MUTHOS(ムトス)相模原店 | 相模原市中央2-1-5 | ☎042-776-5001 |
| 神奈川県 | ハイテクランド セガ ブリーズ | 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル | ☎045-313-6435 |
| 神奈川県 | テクモピア 向ケ丘遊園店 | 川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F | ☎044-900-8701 |
| 神奈川県 | ゲームオーロ 相模原店 | 相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1〜1F | ☎042-769-9474 |
| 神奈川県 | アドアーズ鶴見店A館 | 横浜市鶴見区豊岡町16-2 | ☎045-584-2280 |
| 神奈川県 | アドアーズ大和店B館 | 大和市大和南 2-1-2 | ☎046-200-6370 |
| 新潟県 | ハロータイトー新発田店 | 新発田市舟入町3 649 コモタウン内 | ☎0254-26-7877 |
| 富山県 | プレイランド 掛尾 | 富山市上袋732 2 | ☎076-424-7543 |
| 富山県 | セガ ワールド富山 | 富山市下熊野字柳原割222-1 | ☎076-428-0048 |
| 石川県 | P.A七尾店 | 七尾市藤野町ロ−38 ナッピーモール内 | ☎0767-53-6517 |
| 福井県 | ジョイランド江守店 | 福井市江守中2-1508 | ☎0776-33-1900 |
| 福井県 | セガ アリーナ | 福井市丸山1-410 | ☎0776-52-0806 |
| 山梨県 | アベニュー甲宝店 | 甲府市中央1-3-7 | ☎055-225-2511 |
| 山梨県 | ゲームパニック甲府 | 甲府市国母5-20-24 | ☎055-231-0829 |
| 長野県 | アミューズメントパークNASA | 長野市高田五反田1720 | ☎026-228-7434 |
| 長野県 | セガ ワールド 豊科 | 南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 | ☎0263-73-6767 |
| 岐阜県 | 岐阜ギーゴ | 岐阜市日ノ出町2-20 | ☎058-264-3130 |
| 岐阜県 | セガ ワールド 高山 | 高山市上岡本町7-7 | ☎0577-35-5077 |
| 岐阜県 | 遊屋楽造 | 羽島市竹鼻町狐穴448-1 | ☎058-393-3979 |
| 静岡県 | GAME USA | 焼津市石津港町2-4 | ☎054-624-5237 |
| 静岡県 | the 3-RD PLANET ALADDIN | 富士市永田町2-99 | ☎0545-57-7777 |
| 静岡県 | the 3-RD PLANET静波 | 榛原郡榛原町細江2146 | ☎0548-22-7660 |
| 静岡県 | セガ ワールド 静岡 | 静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F | ☎054-252-3591 |
| 静岡県 | セガ ワールド 藤枝駅南 | 藤枝市田沼1-17 31 | ☎054-636-4416 |
| 静岡県 | ハイテクランド 宝塚 | 沼津市大手町5 9 20 B1 | ☎0559-62-5903 |
| 静岡県 | ブリッズ南浜松店 | 浜松市新橋町 1956 | ☎053-442-7235 |
| 静岡県 | ミラクル静岡店 | 静岡市西中原1 7 20 | ☎054-284-0099 |
| 静岡県 | the 3-RD PLANET OZ | 浜松市宮竹町322-1 | ☎053-466-3387 |
| 静岡県 | ミラクル藤枝 | 藤枝市築地547 | ☎054-643-7796 |
| 愛知県 | PLAY SEVEN | 尾西市開明字流64-1 | ☎0586-46-7228 |

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

# 加盟店 Find Out! Vol.59

## 高知県 戦 ikusa

**店舗情報**

住　所：土佐市高岡町甲433-1 TSUTAYA高岡店内戦
電話番号：088-854-1930
営業時間：10:00～24:00
URL：http://www.gems.ne.jp/

**対応ゲーム**

ビデオ

※全ゲーム1クレジット分としてご利用頂けます。

**スタッフより**

『戦場の絆』オフライン会定期開催！
ビデオゲーム 大会毎週開催！
闘劇タイトルも充実！

**Access**

国道56号交差点より東、サニータウン高岡内、TSUTAYAとなり。

## 東京都 ビートライブ

**店舗情報**

住　所：町田市森野1-37-8 今村ビルB1
電話番号：042-724-3678
営業時間：10:00～25:00

**対応ゲーム**

ビデオ

※お好きなビデオゲーム（1PLAY＝50円、100円台）にて、ご利用いただけます。

**スタッフより**

対戦格闘ゲームがメインのお店です。クーポン券は遠慮せずにドシドシ使ってください！

**Access**

小田急町田駅から徒歩3分。
JR横浜線町田駅からは連絡通路にて5分。

コピーすると使用できなくなります

**アルカディアクーポン**

## アルカディア→ゲームセンター

2月30日から
20-3.29まで

## クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 愛知県 | アミューズメントプラザ マルシン | 刈谷市池田町4-83 | ☎0566-25-5001 |
| | おもしろランドAHAHA清洲店 | 西春日井郡清洲町字一場1240 | ☎052-401-6013 |
| | クラブ セガ 名古屋伏見 | 名古屋市中区栄1-4 5 | ☎052-222-3920 |
| | セガ ワールド 一宮 | 一宮市音羽通り3 11 30 | ☎0586-23-5125 |
| | セガ ワールド 岡崎 | 岡崎市上地3 50 4 | ☎0564-58-8986 |
| | クラブ セガ 金山 | 名古屋市中区金山町1-19-2 | ☎052-323-0121 |
| | ハイテク セガ 豊田 | 豊田市深田町1-65-1 | ☎0565-26-6777 |
| | ラ・フィエスタ豊橋 | 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1 | ☎0532-55-6088 |
| | 遊屋楽造22 | 一宮市島崎1-2-4 | ☎0586-75-6466 |
| | プレイハード 50 春日井店 | 春日井市不二ヶ丘1-36 | ☎0568-52-8240 |
| | プレイハードファイブオー名古屋店 | 名古屋市天白区八幡山1336 | ☎052-834-8620 |
| | ゲーム塾ワンダーランドAGC | 津島市蛭間町字桝田306-2 | ☎0567-22-2522 |
| | アミューズメントクラブ サムソン常滑店 | 常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F | ☎0569-34-6111 |
| | ゲームプラザタイガー 一宮店 | 一宮市富士3-1-33 | ☎0586-24-2472 |
| | ダウンタウン | 豊橋市岩屋町岩屋下51-4 | ☎0532-64-2939 |
| 三重県 | セガ ワールド 生桑 | 四日市市生桑町字川原崎299-1 | ☎0593-32-9988 |
| 滋賀県 | セガ アリーナ 浜大津 | 大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F | ☎077-523-7015 |
| | セガ ワールド 甲西 | 甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1 | ☎0748-72-5822 |
| | アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ） | 大津市今堅田2-39-22 | ☎077-573-7717 |
| 京都府 | ゲームスペース プラニー（フウキグループ） | 宇治市広野町西裏100 | ☎0774-43-9030 |
| | 西院コットンクラブ（フウキグループ） | 京都市右京区西院三蔵町12 | ☎075-595-1136 |
| | 下鴨ヒーロータウン（フウキグループ） | 左京区下鴨高木町46 | ☎075-712-4367 |
| | スーパーヒーロー山科（フウキグループ） | 京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F | ☎075-502-5765 |
| | セガ ワールド 六地蔵 | 京都市伏見区桃山町山ノ下32 | ☎075-603-3220 |
| 大阪府 | P.A天満店 | 大阪市北区天神橋4-9-5 | ☎06-6358-2068 |
| | アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ） | 茨木市宇野辺1-4-3 | ☎0726-23-7161 |
| | ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ） | 高槻市城北町2-11-2 | ☎0726-71-5123 |
| | 心斎橋ギーゴ | 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 | ☎06-6213-8024 |
| | チャレンジャー追手門店 | 茨木市西安威1-5-21 | ☎0726-43-4444 |
| | チャレンジャー関大前店 | 吹田市千里山東1-14-2 | ☎06-6389-8072 |
| 大阪府 | チャレンジャー土居店 | 守口市土居町8-11 | ☎06-6994-7476 |
| | ハイテクランド セガ アビオン | 大阪市浪速区難波中2 3-15 MMOビル 1F～2F | ☎06-6645-7692 |
| | ジョイランドタイトー天六 | 大阪市北区天神橋6-4 9 | ☎06-6351-1530 |
| | プレイシティキャロットなんば店 | 大阪市中央区難波3-6 17 | ☎06-6633-8030 |
| | GAME DINO 阪急茨木店 | 茨木市永代町5 | ☎072-631-5507 |
| | GAME PLAZA オレンジハウス | 大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F | ☎06-6326-1218 |
| | アミュージアム岸和田店 | 岸和田市下松町1 3-1 ウィンディ岸和田 | ☎0724-33-9711 |
| | ビデオシティリノ | 大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1 | ☎06-6345-6185 |
| | KO-HATSU（コーハツ） | 大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F | ☎06-6352-3007 |
| | ゲームセンター 葡萄屋 山本店 | 八尾市山本町南1-3-22 | ☎0729-99-4337 |
| | ゲームディーノ 枚方店 | 枚方市岡東町12-3-205 | ☎072-846-3303 |
| | ゲームプラザ21 | 大阪市生野区舎利寺2-16-12 | ☎06-6741-7500 |
| | アミューズメントJAM新世界店 | 大阪市浪速区恵美須東2-4-2 | ☎06-4396-5270 |
| | アミューズメントJAMみくりや店 | 東大阪市御厨東2 14-20 | ☎06-6618-3600 |
| 兵庫県 | 三宮サンクス | 神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407 | ☎078-271-0335 |
| | タロフォフォ | 西宮市田中町5-21 TSビル 1F | ☎0798-32-0099 |
| | リブロス元町 | 神戸市中央区元町高架通1-120 | ☎078-332-2464 |
| 奈良県 | ネオ ステーション | 大和高田市高砂町6-3 | ☎0745-25-1610 |
| | キャノンショット（フウキグループ） | 奈良市二条町2-4 14 | ☎0742-35-3208 |
| | アミューズメントデプト | 奈良市角振新屋町1 1 | ☎0742-26-7789 |
| 和歌山県 | K-CAT紀ノ川店 | 和歌山市湊1771-5 | ☎073-480-5111 |
| 鳥取県 | スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ） | 倉吉市見日町633 | ☎0858-23-5255 |
| 島根県 | ゲームスポット ハロウィン | 出雲市渡橋町1211 | ☎0853-23-0731 |
| | 今出屋鉄拳塾 | 松江市美保関町七類1520 | ☎0852-72-2550 |
| 岡山県 | 岡山ジョイポリス | 岡山市下石井2-10-1 | ☎086-232-8790 |
| | プレイハード ファイブオー岡山法界院店 | 岡山市大和町2 4-27 スペイン広場 2F | ☎086-226-8411 |
| 広島県 | スペースV1可部店 | 広島市安佐北区可部南3-1-8 | ☎082-814-6116 |
| | スペースV1廿日市店 | 廿日市市本町4-23 | ☎0829-34-3311 |
| | プリッズ広島店 | 広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F | ☎082-222-8072 |
| | アミューズメント ビートル2 | 三次市南畑敷603-3 | ☎0824-62-5504 |
| 山口県 | セイタイトーメルクス店 | 山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内 | ☎083-923-1165 |
| 徳島県 | エンゼルランド 佐古店 | 徳島市佐古2-18 6 | ☎088-653-4758 |
| 高知県 | 戦 ikusa | 土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦 | ☎088-854-1930 |
| 香川県 | ゲームステージ ビート | 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F | ☎087-868-6007 |
| | セガ ワールド 高松 | 高松市勅使町字山王535 | ☎087-866-9526 |
| | マックスプラザ善通寺（フウキグループ） | 善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ | ☎0877-63-4333 |
| | 戦（いくさ） | 高松市高松町字斉田2554-18 | ☎087-843-2788 |
| 愛媛県 | GAME ショコラ | 松山市柳井町1-13-12 | ☎090-4339-1593 |
| 福岡県 | TAC 北方店 | 北九州市小倉南区北方4-1-11 | ☎093-941-9022 |
| | アカトンボ西新店（※2） | 福岡市早良区西新4 7-7 | ☎092-844-6553 |
| | スーパーアカトンボ香椎店（※2） | 福岡市東区香椎駅前1-10-10 | ☎092-682-0555 |
| | トンボ大橋駅前店（※2） | 福岡市南区大橋1-9-1 | ☎092-553-1081 |
| | ハイテク セガ 七隈 | 福岡市城南区七隈8-4-8 | ☎092-861-4856 |
| | Amuplats 天神 | 福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F | ☎092-737-5500 |
| | 天神ギーゴ | 福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F | ☎ 092-724-5971 |
| 長崎県 | セガ ワールド 大村 | 大村市古賀島町383 1 | ☎0957-50-2555 |
| | セガワールド大塔 | 佐世保市大塔町18-15 | ☎0956-34-6070 |
| | ハイテク セガ 浜の町 | 長崎市浜町2-26 | ☎095-827-7173 |
| 大分県 | アミューズメントスペース31 | 大分市皆春100-2 | ☎097-523-5060 |
| | セガ ワールド 中津（※3） | 中津市沖代町1 2 16 | ☎0979-22-7833 |
| | ドリームワールド | 大分市大在中央2-8-3 | ☎097-593-5224 |
| | アミューズメントアーク中津 | 中津市東本町4-3 | ☎0979-23-6179 |
| | ファイブオー別府店 | 別府市田の湯町12 25 サンコーポジャンバル 1F | ☎0977-25-7812 |
| 鹿児島県 | スーパーゲーム チャレンジ | 鹿児島市中央町22-4 | ☎099-257-0214 |
| 沖縄県 | TSUTAYA内間店 | 浦添市宮城5-1-1 | ☎098-875-8588 |
| | アミュージアム ネーブルカデナ店 | 嘉手納町兼久 372 | ☎098-956-3409 |

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

# ハイスコア全国集計

## 2008年1月14日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

# GET the TOP SCORE!

## 今月の新作ゲーム全国一位スコア

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 備考 | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|---|
| 鉄拳6 | | 2'07"36 | T氏に感謝 3Dは素人な人 | ALL レイ | GAME'S MILK（京都） |
| デススマイルズ | ウィンディア・峡谷有り | 527,689,719 | 下風@テスプラ欲しいのぅ… | ALL 同付 | グッデイ21（東京） |
| | キャスパー・峡谷有り | 533,095,485 | GFA2-ISO＠今月は手抜きorz | ALL 残×5 B×1 | Game in えびせん（東京） |
| | フォレット・峡谷有り | 537,527,308 | ダメK.K 準備不足でした… | ALL 同付 | グッデイ21（東京） |
| | ローザ・峡谷有り | 454,555,147 | TOLLe | ALL | GAME 41（北海道） |
| | ウィンディア・通常 | 429,885,069 | Clover-TAC | ALL 残×5 | Game in えびせん（東京） |
| | キャスパー・通常 | 438,970,404 | GFA2-ISO | ALL 残×5 B×1 | |
| | フォレット・通常 | 451,910,187 | ミルみで | ALL 残×5 | |
| | ローザ・通常 | 398,735,425 | GFA2-ISO＠とりあえず… | ALL 残×5 カウンタ700 森2500万w | |

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 備考 | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|---|
| オトメディウス | 空羽亜乃亜 | 3,021,750 | タコ太 | ALL | 個人申請アミューズメントハークNASA（長野） |
| | エモン・5 | 3,505,180 | みっしー | | チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪） |
| | マドカ | 2,916,890 | うっかり穴なら最速腿砕きの刑。さべつ | | えの木（高知） |
| シューティングラブ。2007 | UNIT-1 | 30,981,610 | TEN | ALL 連付 | GAME'S MILK（京都） |
| | UNIT-3 | 21,193,660 | | | |
| | UNIT-4 | 37,931,420 | UMC（ミスターふなっこ） | ALL 4ミス | 個人申請東京レジャーランド秋葉原店（東京） |
| | 戦車Bスコアアタック | 162,380 | LYH | ALL 連付 | GAME'S MILK（京都） |
| アルカナハート FULL！ | リーゼロッテ・アッヒェンバッハ | 2,328,950 | SSC-VAP | ALL 連同付 | Game in えびせん（東京） |
| | 朱鷺宮 神依 | 2,173,150 | さきお | ALL 同付 | えの木（高知） |
| バーチャファイター 5 VERSION C | タイム | 1'15"88 | Clever-平MT（涼宮パワー 58%使用） | ALL ラウP×8 スコア2228400pts REVISION1 | 個人申請メカランドサルビア（鳥取） |
| | スコア | 2,459,900 | Clever-平MT（涼宮パワー 87%使用） | ALL ジェフリーP×12 タイム3'00"13 REVISION1 | |
| クイズ&バラエティ すくすく犬福2～もっとすくすく～ | | 199,400 | ERO＠彩たんにむぎゅむぎゅされたい～ | ALL 正解率87%くらい | グッデイ21（東京） |
| むちむちポーク | むちむちイエロー 1周END | 215,586,060 | WSM-MKZ | | SPOLA九品寺（熊本） |
| アルカナハート | リーゼロッテ・アッヒェンバッハ | 2,430,050 | 江藤恵㊎ | ALL 連同付 | Game in えびせん（東京） |
| | 春日 舞織 | 2,311,750 | G.M.C.やちょ | | |
| | 大道寺 きら | 2,255,050 | G.M.C.やちょ | | |
| | 安栖 頼子 | 2,244,500 | 江藤恵㊎ | | |
| | 愛乃はぁと | 2,239,150 | | | |
| | 廿楽 冴姫 | 2,228,650 | | | |
| | リリカ・フェルフネロフ | 2,194,400 | | | |
| 雷電IV | ライトソロ | 33,537,210 | CYS-SAK | ALLノーミスB×1(余ったw)3面終了時1800万(大台?) | 個人申請ゲームファンタジオ敦賀店（福井） |
| | オリジナルダブル | 88,052,600 | 服部 | ALL | ゲームBOX.Q2（愛知） |
| | ライトダブル | 42,017,680 | 服部 | ALL ノーミス | |
| ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～ | HARDER MODE | 21,168,020 | AFO | ALL 残2レース | 個人申請ワンダータワー京都店（京都） |
| エスプガルーダII | アサギ | 865,712,105 | HEI | ALL 枠6 ライフ4 バリアMAX | 個人申請ミラクル藤枝（静岡） |
| ケツイ 絆地獄たち | 通常モード タイプA | 443,660,926 | 泣良＠1周2.5億突破記念 | ALL 残7 ボム0でALL | 個人申請ゲームセンターかみわだ（愛知） |
| メタルスラッグ6 | クラーク | 106,913,690 | WSM-NOB | ALL HARD 連同付 | 個人申請パロ諏訪店（長野） |
| | ラルフ | 30,888,760 | きっくす | ALL HARD | 個人申請サーティーエイト（大阪） |
| テトリス・ザ・グランドマスター3 | WORLD-EASY | 1,628 | BOS.U | ALL | グッデイ21（東京） |
| お手並み拝見FINAL | ZOO KEEPER | 1,434,290 | ERO＠ZOOをずーっと頑張った結果です | ALL Lv2で7連鎖 | グッデイ21（東京） |
| メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A | 七夜志貴 | 6,223,000 | ナナシさん | ALL 連同付 | Game in えびせん（東京） |
| | 猫アルク | 4,865,000 | | | |
| | ネロ・カオス | 4,837,500 | | | |
| | メカヒスイ | 4,114,400 | | | |
| ザ・ランブルフィッシュ2 | ガーネット | 1,280,490 | KFI-FUJ | ALL | Game in えびせん（東京） |

### お詫びと訂正

アルカディア3月号（No.94）において『アルカナハートFULL』（大道寺きら）の全一スコアが掲載されていませんでした。ここに訂正するとともに、お詫び申し上げます。

| アルカナハート FULL！ | 大道寺 きら | 2,088,600 | ええ!!菜々子ちゃんと!? コルルゥ @2/29 | ALL オールP 電パ使用 | 個人申請アミューズメントパーク アルコ（岩手） |
|---|---|---|---|---|---|

## HIGH SCORE CLOSE UP !

### 虫姫さまふたりブラックレーベル

| 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗名 |
|---|---|---|---|
| オリジナル・レコ | 2,254,738,367 (ALL 5面4ミス) | GFA2-ISO@採点不能なほど酷い…… | Game in えびせん(東京) |
| オリジナル・パルム | 1,957,771,033 (ALL 残2 ボム3) | まさかの黒虫姫入荷に大感謝! E.H-RLF | 個人申請シルクハット本厚木(神奈川) |
| マニアック・レコ | 1,177,826,140 (ALL 残×3 目標12億) | GFA2-ISO@今月一番頑張りました | Game in えびせん(東京) |
| マニアック・パルム | 809,773,335 (ALL 残×2 B×2) | ゴンなの避けらんねー! ハイボムハッピー! | Game in えびせん(東京) |
| ゴッド・レコ | 4,675,491,440 (ALL 残×0) | Clover-TAC | Game in えびせん(東京) |
| ゴッド・パルム | 4,086,698,314 (ALL 残0 B0) | エマール | チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪) |

## また新たな虫姫さまの戦いの歴史が幕を開ける

システム面では、琥珀アイテムを出現と同時に回収すると通常の4倍カウンタが増加する"赤回収"が加わった。また、耐久力の高い敵にショットを撃ち込むことでカウンタが増加するのも本作での変更点。敵に重なった場合、驚くほどの速度でカウンタが増加する。特にレコのオプションから発射されるレーザーは威力は弱いがカウンタの増加量が大きく、ボスなどにオプションを重ねるのが非常に有効。これらの新要素で前作とはまた違ったパターン作成が求められる。

部門別では、まずオリジナルの累計琥珀カウンタが10万を超えた瞬間からスコアが常時加算される代わりに敵弾の弾速が異常に早くなるマキシマム状態は健在。今作ではレコは4面前半、パルムは3面後半で累計10万を超えるようだ。

マニアックは弾消し点と残機ボーナスの変更、そして先にあげた赤回収などの要素はあるが基本的に抜本的な変更はない。

そして、今作から加わったゴッドモードは前作のウルトラをベースとして難度をやさし目に調整し直し、基本的なスコアシステムはマニアックになったものだが、大きく違うのが倍率の上限が9999から3万に変更された点だ。画面上の弾数が上限まで埋まった状態で3万の倍率をかけると1回のレーザー破壊で最大1億5000万点ものスコアが加算されるので、これをどれだけ成功させるかが重要なのは言うまでもない。

今作もいわゆる"えびせん勢"が一歩リードした形となったが、今後も前作に負けないスコア争いに期待したいところだ。

### 講　評

『デススマイルズ』は今回からローザが加わり計8部門での集計。えびせん&グッデイの独占状態に割って入ったTOLLe氏の今後の活躍に注目していきましょう。ちなみに2P側でプレイするメリットは1P側だとボム中に消える使い魔が、2P側だと残っているため、ラスボス戦で若干有利になります。

特に使い魔の攻撃力が高いフォレットでは2P側の使用率が高くなっています。

『シューティングラブ。2007』エクスジールのUNIT-1は30万点の間に4名のプレイヤーがひしめく大混戦に。ため撃ちでどれだけ敵を巻き込めるかがスコアの鍵を握っているUNIT-1ですが、中でも得点の高いボスを高倍率で倒すのはもちろん最重要事項。そのボスのなかでも3面ボスの高倍率が安定しないのがすべてのプレイヤーの悩みの種のようです。

『バーチャファイター5』Ver.Cのスコア部門はジェフリーを使用したスコア。全ラウンドでフルスイングアッパー(⬋⬋Ⓟ)を当てていくのがキモ。CPUのガードが固くなる4人目以降は開幕バックジャンプ×2で距離をあけるとCPUが歩いてくるので、そこにフルスイングアッパーを当て、Ⓟで刻んで(相手キャラによって1～3発)→ダッシュエルボー(➡➡ⓅⓅ)が基本パターン。これを2セット当てた後にフルスイングアッパー→Ⓟ→フルスイングアッパーでフィニッシュ。フルスイングアッパーでK.Oすると各ラウンドでボーナス得点が加算されるため、これが大きな差になります。

ついにALLクリアが達成されたのが『クイズ&バラエティすくすく犬福2～もっとすくすく～』。パズル、クイズなどのジャンルでのERO氏の強さは圧倒的なものがあります。

占いところではだれもが不可能だと考えていたであろう『ヘクシオン』のスラッシュ1000万点+α達成に注目。人間の可能性に乾杯！　とでも言いたくなるほどすさまじいスコアですね。

### 今月のレトロゲーム全国一位スコア

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 備考 | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|---|
| ニンジャマスターズ | | 1'31"64 | CPU殺し:Lv1 AAZ | ALL P×12連同付 覆(超TAモード) | えの木(高知) |
| ストライカーズ1945 II | ライトニング | 3,376,800 | Y.最低 | ALL 1周159万 使用ボム2 | 個人申請セブンアイランド(神奈川) |
| バーニングライバル | ジャクソン | 1,507,300 | みここ@闘病中 | ALL 連付 | チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪) |
| | ミスター陳 | 829,500 | | | |
| | 飛鳥 | 598,320 | | | |
| | ビル | 461,100 | | | |
| | 真幻 | 455,180 | | | |
| | クレイズ | 366,900 | | | |
| | サンタナ | 355,500 | | | |
| | アーノルド | 355,000 | | | |
| ファイナルファイト | ガイ連なし | 5,047,080 | AWA | ALL | デイトナIII(埼玉) |
| ヘクシオン | スラッシュ | 10,000,000+α | SAL | ライン2899 レベル722 | Game in えびせん(東京) |
| フリップル | | 460,760 | SAL | ALL 電パ無し | Game in えびせん(東京) |

**HI-SCORE**

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段(申請数により変動します)、下段を2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
187ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

DVD スペシャル映像コンテンツ 連動記事

見てすぐ分かる！
読んで詳しく分かる！

## CLSE UP! SCORER
# ハイスコア魂

「CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂」では、全国一位スコアラーが活躍している集計店をピックアップして紹介したり、有名スコアラーたちの内面やエピソードに迫るコーナー。今回は『ストライカーズ1999』の収録に協力してくれた「両替士」氏をインタビューしたぞ。

## 両替士が語る『ストライカーズ1999』

——『ストライカーズ1999』DVD収録にご協力いただきました「両替士」さんに『ストライカーズ1999』の魅力と映像の見どころについてお伺いしたいと思います。どうぞよろしくお願い致します。

**両替士**　よろしくお願い致します。

——早速ですが『ストライカーズ1999』の魅力とはどういったところでしょうか？

**両替士**　しっかりとしたパターンを作らないと先へ進めないシビアさと、シンプルな稼ぎに本質が出てくるという点が良いところだと思います。下手に倍率が掛からない分、いかに雑魚敵を撃つかというところに集約されてきます。たとえばハッチから雑魚敵を多く出すかとか、早回しで敵をどんどん破壊するシーンでは、硬い敵を効率よく倒すために必要な溜め撃ちの配分をちゃんと考えさせられる。そういう、敵を撃つということに全力を尽くして考えなければいけないところが面白いですね。

——ハイスコアを狙う理由とはなんでしょうか？

**両替士**　もともと研究職というのもあるので、ゲームも研究対象にしてしまうのが大きいですね。同じ点数を出すにしても、抜けられる確率が2分の1になるのと4分の3になるのでは違います。そういうところでいろいろ考えさせられるため、研究材料としてはすごく良いものだと思っています。また、身体能力というものを特に必要としないので、やればやるほど伸びていきます。果たしてどこまでいけるのか、というのは知的欲求としてやっぱりあるものなんじゃないかなと思います。

——今回の撮影でこだわられて撮られたところはどういったところでしょうか？

**両替士**　ありのままを撮ったというのが一番正しいです。実の見どころは2-8よりも2周目の前半で、そこを見ていただければうれしいです。また、"X-36"という隠し機体を使われる人には特に見てほしいですね。ノーマル機体の難しさと、このゲームは面白いというのが分かると思います。

正直なところ、ちょっと時間が無かったので、クオリティの高い映像になったか分かりませんが、それでも自分の時間を使って精一杯撮ったので、楽しんで見てください。よろしくお願いします（笑）。

——最後に『ストライカーズ1999』を振り返ってみての感想をお願いします。

**両替士**　人生の無駄にはなっていないかな。なんだかんだで8年、ブランク4年あって総じて8年ぐらいやっているゲームですけれど、最近になってもまだ伸びる要素が出るのはさすが彩京と思いました。彩京ゲーをやる人はずっとやるという印象が強いのですが……、その魅力というのは何であるのかとは言えないんですけれど、何かの魅力というのがあるんだと思います。もし彩京ゲーを見かけたときは、ちょっとやってみようかなって思っていただけるとうれしく思います。

**両替士**
『ライデンファイターズJET』や『ギガウィング』などの作品で全国一位を獲得。『ストライカーズ1999』ではステルスの機体で最終スコアを記録している。今は新作ゲームには触れておらず、自分で満足いくスコアを出すまではこの作品をやり続けるという回答に、『ストライカーズ1999』への熱意が感じられる。

## ストライカーズ1999とは？

『ストライカーズ1999』とは、1999年10月にアーケードで稼動した彩京のシューティングゲーム。シリーズの中では比較的に弾速は遅めだが、それでも十分にゲームを把握していないとクリアすることは難しく、2周目ともなるとアドリブで避けることは困難といえる。

このゲームの稼ぎの中心となるのは、金塊をできるだけ多く集めること、雑魚敵をより多く倒すためにできる限りハッチから敵を出させるなどが挙げられる。対ボス戦では、一定時間コアを露出するタイミングがあり、このときに至近距離でショットを撃ち込むことで、テクニカルボーナスを獲得することができる。

2周目ともなるとコアの露出までが遅くなり、長時間強力な攻撃に耐える必要があるため、難度を高める要因の一つとなった。

ハッチからより多くの雑魚敵を発生させて倒すことでスコアを稼ぐのがポイント。

16個の金塊を発生させながら攻撃してくる8ステージのボス。「両替士」氏はこの金塊をいかに多く集めるかを試行錯誤をしながら楽しんでいた。

テクニカルボーナスの獲得には、長時間敵の弾をよけ続ける必要がある。これを全ステージで狙うのはかなりの腕前が必要となる。

### DVD撮影に協力してくれた GAME in えびせん

今回DVD撮影に協力してくれたのは、あのハイスコアでおなじみの「GAME in えびせん」。懐かしのレトロゲームから格闘ゲームまでも稼動しており、タイムレンタルやスコア環境に必須な装置も充実している。まさにスコアラーにとっての聖地ともいえるような場所になっている。

# ハイスコア集計店一覧

| 都道府県 | 店名 | 住所 | URL | 営業時間 | 電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | GAME 41 | 札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ1F | http://game41.web.infoseek.co.jp/ | 【営】11:00～27:00 | ☎011-751-9772 |
| 青森県 | フリーウェイ八戸店 | 八戸市長苗代4-1-20 | | 【営】9:00～24:00 | ☎0178-20-5612 |
| 埼玉県 | デイトナⅢ | 川口市芝新町4-30 星野ビル B1 | | 【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00） | ☎048-269-8119 |
| 埼玉県 | ゲームファクトリーマグマ 川越店 | 川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 | http://magma-kawagoe.sblo.jp/ | 【営】10:00～24:00 | ☎049-222-8839 |
| 千葉県 | ゲームビンゴ | 市川市相之川4-6-18 YKビル 1F | http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/ | 【営】10:00～24:00 | ☎047-395-2065 |
| 千葉県 | ゲームセンタークラウン | 佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F | http://am.ge-sen.com/?3478 | 【営】9:00～24:00 | ☎043-462-1203 |
| 東京都 | グッデイ21 | 江東区北砂7-4-4 | | 【営】13:00～24:00 | ☎03-5690-0821 |
| 東京都 | 大久保アルファステーション | 新宿区百人町2-17-2 アルファビル | http://www.alpha-st.co.jp/index2.html | 【営】10:00～25:00 | ☎03-5330-8595 |
| 東京都 | AMUSEMENT LAND Kentagon | 新宿区百人町1-10-7 | http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/ | 【営】10:00～25:00 | ☎03-5386-2460 |
| 東京都 | AMUSEMENT LAND Kyontagon | 新宿区百人町1-18-11 | http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/ | 【営】10:00～25:00 | ☎03-5330-6226 |
| 東京都 | プレイシティキャロット巣鴨店 | 豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2 | | 【営】10:00～24:00 | ☎03-3943-6735 |
| 東京都 | ゲームスタジオキューブ | 板橋区赤塚2-2-18 | | 【営】10:00～24:00 | ☎03-3554-2261 |
| 東京都 | Game in えびせん | 練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F | http://www.ebi-cen.com/ | 【営】12:00～24:00 | ☎03-6909-4776 |
| 神奈川県 | マットマウスパートⅡ | 川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F | http://www.matmouse.jp/ | 【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00） | ☎044-751-8570 |
| 神奈川県 | イミグランデ 相模原店 | 相模原市東淵野辺4-15-1 | | 【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00） | ☎042-753-8881 |
| 愛知県 | ゲームBOX.Q2 | 名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F | http://nmt.cside.com/q2/ | 【営】9:00～24:00 | ☎052-452-0920 |
| 愛知県 | GAME-COLLEGE | 愛知郡長久手町山越110 | http://www.college1.co.jp/index.html | 【営】11:00～24:00 | ☎0561-61-1439 |
| 愛知県 | 天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 | 西尾市高砂町41番地 | http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/ | 【営】9:00～24:00 | ☎0563-56-7953 |
| 愛知県 | ハイテク セガ 豊田 | 豊田市深田町1-65-1 | http://www.sega-am.jp/ | 【営】10:00～24:00 | ☎0565-26-6777 |
| 京都府 | GAME's WiLL | 京都市左京区一乗寺高槻町20-1 | http://www.gameswill.co.jp/ | 【営】10:00～24:00 | ☎075-711-1435 |
| 京都府 | GAME'S MILK | 宇治市大久保町北ノ山101-5 | http://www.milk.uji.kyoto.jp/ | 【営】8:30～24:00 | ☎0774-44-5770 |
| 大阪府 | チャレンジャー ABABA天神橋店 | 大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F | | 【営】9:00～24:00 | ☎06-6357-6677 |
| 大阪府 | アミューズメントスタジアム豊中 | 豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号 | | 【営】10:00～24:00 | ☎06-6857-5700 |
| 和歌山県 | ピタゴラスMQ | 和歌山市加納319-1 | http://pita-mq.com/ | 【営】10:00～24:00 | ☎073-472-3566 |
| 島根県 | ゲームスポットハロウィン | 出雲市渡橋町985-3 | http://www.harolapi.com/ | 【営】10:00～24:00 | ☎0853-23-0731 |
| 高知県 | えの木 | 高知市旭町3-104 | | 【営】10:00～24:00 | ☎088-825-3293 |
| 福岡県 | モンキーハウス本館 | 福岡市中央区六本松2-6-7 | http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml | 【営】10:00～24:00 | ☎092-731-0052 |
| 福岡県 | サブカルチュア | 筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル | | 【営】9:00～24:00 | ☎092-922-9010 |
| 熊本県 | ゲームプラザ・ショールーム | 熊本市黒髪5-4-62 | http://www.eurus.dtl.ne.jp/~shimada/ | 【営】10:00～24:00 | ☎096-343-9831 |
| 熊本県 | SPOLA九品寺 | 熊本市九品寺5-10-15 | | 【営】10:00～27:00 | ☎096-372-5700 |
| 鹿児島県 | プレイシティ中央町店 | 鹿児島市中央町34-10 | | 【営】8:00～24:00 | ☎099-252-8884 |
| 鹿児島県 | 電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 | 鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F | http://hurricanekanoya.fc2web.com/ | 【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで） | ☎0994-41-4188 |

**次回集計**
（アルカディア5月号掲載）は
**2008年3月16日(日)**
までに出されたスコアで、
3月19日(水)当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

## 湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE3

タイムアタックモード【C1内回り、C1外回り、新環状左回り、新環状右回り、湾岸線東行き、湾岸線西行き、横羽線下り、横羽線上り、阪神高速環状、箱根往路、箱根復路】11部門のタイムで集計します。
■工場出荷設定［タイムアタックに影響する設定はありません］
※カードの使用、マイカータイムアタック、オフィシャルマシンタイムアタックや使用車などは問いません。

## マリオカートアーケードグランプリ2

100ccの順走【ヨッシーパーク1、ヨッシーパーク2、マリオハイウェイ、マリオビーチ、スタジアムアリーナ、ワルイージスタジアム、DKジャングル、バナナン遺跡】のタイムで集計します。
■工場出荷設定［タイムアタックに影響する設定はありません］
※カードの使用、キャラ、モードの選択は問いません。

## MARIOKART ARCADE GP

50ccのタイムアタックモード【マリオコース、DKステージ、ワリオステージ、パックマンステージ、クッパステージ、レインボーステージ】の6部門で集計します。
■工場出荷設定［タイムアタックに影響する設定はありません］

## オトメディウス

【空羽亜乃亜、エリュー・トロン、エモン・5、マドカ、ジオール・トゥイー、ティタ・ニューム】の6部門で集計します。
■工場出荷設定［e-AMUSEMENT準拠］
※タッチペンの使用などは問いません。
※e-AMUSEMENT使用必須。
※ゲームオーバー時のリザルト画面で店舗関係者に即時確認してもらわないと、その店舗でスコアを出したことが証明できなくなります。ご注意ください。

## ハイスコア通信

●**GAME 41（北海道）**
『デススマイルズ』（ローザ・峡谷有り）4,545,551,147 TOLLE『虫姫さまふたりver.1.5』（オリジナル・パルム）4,733,820,794 ブログ閉鎖。

●**ゲームBOX.Q2（愛知県）**
シューティングをやるお客さんが増えたような気がします。さあ闘劇です。

●**えの木（高知県）**
『鉄拳6』周辺の温度は46℃、そんな人気であります。周辺大気中の成分は二酸化炭素が70%と判明。遠征をお待ちしております。

## ■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

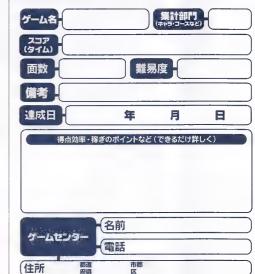
## ■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています

## ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

**ハイスコアのあて先は**
**〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1**
**(株)エンターブレイン アルカディア編集部**
**「全国集計ハイスコア」係**
**※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。**

## 個人申請記入用紙

**ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください**

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■**FAXでのお問い合わせに関して**　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

# 猿渡編集長の 底縁ゲーセン狂騒曲

第四十二回「Unchained Heart」

**数が多くなれば問題も比例して多くなる。さらに、問題が多くなったことにより、そこから別次元の問題も発生してくる。数が増えることを手放しに喜んではいけない、という話。**

**さわたり**「AOU EXPOに行ってきましたよ」
**ぶっちゃけ先生**「ぶっちゃけ、ビデオゲームなんか、初日の午前中で見終わっちゃうパターンじゃな」
**さわたり**「いやいや、そんなことはないですよ。ビデオゲームの多さが話題になったくらいですから」
**ぶっちゃけ先生**「ぶっちゃけ、シューティングと対戦格闘、そしてレースと定番のものばかりじゃがな」
**さわたり**「しかもビデオゲームとはいえ、年々基板の価格が上がりますからね」
**ぶっちゃけ先生**「数年前は、ビデオゲームの出展数が少なく、それはそれで困ったわけじゃが、高価格であるならあるで困るわけじゃな、ぶっちゃけ」
**さわたり**「でも、ビデオゲームがまったく無いよりは良いとは思うわけですが」
**ぶっちゃけ先生**「ぶっちゃけ、ビデオが無くて困るほうが良いのか、選択肢はあれども高価格となってしまうのが良いか、難しい選択なわけじゃな」
**さわたり**「また、対戦格闘なんか、タイトル数の多さも悩みどころでしょうね」
**ぶっちゃけ先生**「'90年代中期の対戦格闘ブームのころか、それ以上の隆盛ぶりじゃが、ぶっちゃけホンマかいな、って感じじゃな」

●

2月から毎月のように対戦格闘ゲームがリリースされる。'90年代のブームのころでも、2カ月連続で発売されることはメーカー同士が食い合うことを嫌い、あえて発売時期を離すことが見受けられた。必然的に、最盛期となる初夏や年末に発売が重なることはあっても、それ以外の月は2カ月から3カ月のスパンを設けていたものだ。

しかし、2月から今年の年末まで、毎月1タイトル……10タイトル以上の対戦格闘が発売される。これがどういう状況か、なかなか想像できない。ゲームバブルと言われた'90年代中期あたりであれば、プレイヤー数も多く業界全体の収益が好調であり、数多くのゲームが店舗に並んだだろう。

現状は違う。対戦格闘のようなビデオゲーム（基板モノ）は、『三国志大戦』や『カードビルダー』のような大型のサテライト型ゲームを導入することができない中小規模のゲーセンの原動力となっている。しかし、3D化の波と基板価格の高騰で、毎月リリースされるタイトルを確保できなくなっている。

ご存知のとおり、対戦格闘を盛り上げるには、対戦筐体を2～3セットは用意したい。つまり、1枚ずつ購入することは考えにくい。だとすると、これから発売されるタイトルがすべて導入される可能性は低い。入荷やプレイヤーの選択に従って、ゲーム人気に大きな差が生じる。それと同時に、導入店舗での負担と圧迫が予測される。対戦格闘ゲームにとって、ブーム などと楽観できないようなさまざまな問題が噴出する年になっていくだろう。

# 次号予告

## 期待の新作大特集

**戦国BASARA® X**（カプコン）

**サムライスピリッツ閃**（SNKプレイモア）

**特別付録** 戦国BASARA® X 特製小冊子付!

**稼働直後の徹底攻略&新情報満載!!**

**pop'n music 16 PARTY♪**（KONAMI）

**悠久の車輪 ～Eternal Wheel～**（タイトー/スクウェア・エニックス）

**機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム**（バンプレスト）

**アルカナハート2**（エクサム）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

**次号 2008年 5月号は 2008年 3月29日(土)発売予定**
予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

# 投稿募集

## メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS! 各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿 post_arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

## 郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
5月号（2008年3月29日）への投稿もよろしくお願いします!
6月号（2008年4月28日）への投稿もよろしくお願いします!

## 各コーナーへの投稿締め切り

6月号／3月14日(金)必着
7月号／4月16日(水)必着

今すぐ買える!!

# アルカディアエクストラ バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

### ARCADIA EXTRA
## 闘劇魂MAX Dream Fighter's Festival 2007特集号

**価格**：1,890円（税込）
**雑誌コード**：61955-75

2007年11月25日に新宿東宝会館にて開催された格闘ゲーム総合イベント「Dream Fighter's Festival」。アーケードで人気のタイトル『アルカナハート FULL !』、『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2』、『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』、『北斗の拳』を種目としたこのイベントを、大会映像付きでガッツリとリポート！ 闘劇'08の種目に選ばれたタイトルもあり、各タイトルの最新の動きを見られるので、闘劇'08の予選突破を目指すプレイヤーの予習にもピッタリの内容だぞ。

### enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.51
## 三国志大戦3 入門指南書

**価格**：1,200円（税込）
**雑誌コード**：61955-69

今から『三国志大戦3』を始めるプレイヤーにオススメのムックが早くも登場! ゲームシステムなどを丁寧に解説。さらに、初心者に向けた解説DVDとエクストラカードの【Ex013】趙雲が付いてきて、お得な一冊に仕上がっているぞ。

### enterbrain mook ARCADIA EXTRA
## アルカナハート ガイドブック

**定価**：1,449円（税込）
**雑誌コード**：61955-55

『アルカナハート』PS2版の攻略本が登場。技表、対戦攻略、システムなどを分かりやすく解説しているので、初心者の人にオススメの一冊だ。もちろん『アルカナハート』、『アルカナハート FULL !』の両バージョンに対応しているぞ!

### enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47
## KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A" POSITIVE WORKOUT

**定価**：1,600円（税込）
**雑誌コード**：61955-35

全キャラの技解説と連続技を含めた対戦を完全攻略。また、全キャラのストーリー、ボイスリスト、各種設定資料はもちろんのこと、書き起こしサイドストーリーまでも掲載したこん身の一冊となっている。

### enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42
## ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

**定価**：1,500円（税込）
**雑誌コード**：61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。描き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られない彼女たちのプライベートな部分などもバッチリ収録!

### enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41
## GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA

**定価**：1,500円（税込）
**雑誌コード**：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！ 本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

### enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40
## 機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

**定価**：1,500円（税込）
**雑誌コード**：61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs.8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載!

## アルカディア本誌 バックナンバーリスト

| タイトル | 雑誌コード | 税込価格 | 在庫 |
|---|---|---|---|
| No.94(2008年3月号) | 11547-03 | 690円 | ○ |
| No.93(2008年2月号) | 11547-02 | 690円 | ○ |
| No.92(2008年1月号) | 11547-01 | 690円 | ○ |
| No.91(2007年12月号) | 11547-12 | 690円 | × |
| No.90(2007年11月号) | 11547-11 | 690円 | ○ |
| No.89(2007年10月号) | 11547-10 | 690円 | ○ |
| No.88(2007年9月号) | 11547-09 | 690円 | ○ |
| No.87(2007年8月号) | 11547-08 | 650円 | ○ |
| No.86(2007年7月号) | 11547-07 | 650円 | ○ |
| No.85(2007年6月号) | 11547-06 | 650円 | ○ |
| No.84(2007年5月号) | 11547-05 | 680円 | × |
| No.83(2007年4月号) | 11547-04 | 680円 | × |

## アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

**書店での購入方法**

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

**通信販売での購入方法**

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

**通信販売・定期購読のお問い合わせ先**

**エンターブレインストア** メールアドレス：cs@eb-store.com
**カスタマーサポート**（お電話によるお問い合わせ） 電話番号：0570-060-555

## 編集後記

●カードゲームに特化したムック「アルカディアカードゲームコンプリート Vol.1」が、収録時間100分のDVD付録とQODのEXカード付き価格1,500円で2月26日(火)に発売!

時を同じくして、今月のアルカディア本誌にも付録DVDが! どちらも特徴は、映像と誌面の両方で読み解くための手段としてDVDを付けているということで、付録というよりも映像も本誌の一部というコンセプト。収録できる時間には制限があるので、さまざまな試行錯誤の上タイトルをセレクトしました。

何はともあれDVDを見ていただき、忌憚ない意見をお聞かせください!

そして今後も引き続きゲーセンを活性化させるべく日々精進して参りますので、よろしくお願い致します。(霜田)

●AOU EXPOで対戦格闘ゲームが多数出展されたが、「ビデオゲームが大盛況」だの「対戦格闘ブームの再来」とさまざまな媒体で楽観的に報じられている。この異常な供給過多が市場を壊す可能性があるとだれも思わないのだろうか?(猿渡)

●アルカディア カードゲームコンプリート買ってね! コードネームは「札魂」。「カードゲーム通信」という案もあり、これもタイトル選考後半まで残りました。略称が強烈だったからです。「ドゲ通」!(杉田)

●人間学園からほど近い(&喫煙OK)の某パチ屋の上にあるゲーセンに通い、シナリオ船長がもうすぐ400プレイ超。塊鉱×2買って手元に600万G残っているとか、すごい高収入。オススメ♪(AOUは相撲でウッハリitakyo)

●ついに「アルカナ2」の稼働が目前に。キャラ&アルカナが増えた上、前作以上に遊び心が満載で、クレジット音から楽しめます。キャラはボイスとしぐさがかわいいキャサリンきょーばし! アルカナはガチで雷かな!?(河野)

●今回のAOUショーで気になったのは、エクサムの新ボード「エクスボード」。参入を表明しているメーカーはまだ少ないですが、高騰しているビデオゲームの値段を抑えてくれるのに一役買ってくれるといいですね。(&ぅ)

●結構盛り上がった(と思う)今回のAOUショー。やっぱり対戦格闘が元気だと活気が違う感じがする。個人的には「ロード オブ ヴァーミリオン」と「D1GP ARCADE」、この2タイトルの稼働が待ち遠しい感じです。(野口)

●初の本誌DVD付録、「鉄拳6」では、より実戦的に今まで触れてこなかった「距離」を絡めた読み合いを真正面から解説。初心者から上級者まで満足してもらえると思います。死線をさ迷いながら絶賛作成中のムックもよろしく!(上野)

●今年のAOUショーは久々に格ゲーが豊作な感じ。仕事の都合でプレイはできませんでしたが、やっぱり過去の感覚が生かせそうな「ストIV」に期待といったところでしょうか。何にせよ、2008年は忙しくなりそうな予感。(花澤)

●「三国志大戦3」の全国大会と3周年イベントが発表されました。どの君主が勝ち上がってくるのか今から楽しみです。英傑伝も落ち着いてきたので、ついに全国デビュー。【LE】許褚を使ってがんばっております。(上田)

●AOUショーでは「ストIV」や「ブレイブルー」など格闘ゲームが盛りだくさんでした。ところで、ガンシューティングがどこにも見当たらないのですが……。さすがに1台も無いのは残念です。(金子)

●「ドアラが世界各地に配備されたら、この世の中から戦争がなくなるんじゃないか」。自分もこの意見に賛同する。野球をまったく知らない人たちも、ドアラを見れば笑顔になれる。なんて素敵なことだろうか。(高瀬)

●今回の本誌は初の試みで、付録にDVDがつきました。本誌との連動記事もありますので、アルカディアを片手に見ていただけると幸いです。参考になる攻略から驚きの超絶プレイまで充実の内容に仕上がってます。(井川)

●AOUショーで、「アクション刑事(デカ)」と「ガンダムvs.ガンダム」をプレイ。「〜刑事」は「もっと殴りたい」などと、端から聞いたら不穏な感想を持ちました。ガンダムの使用MSは、ザク改で決まり!(川中)

●アルカディア編集部に入り、気が付いたら、すでに2カ月が経過。時が経つのは早いです。1日に1回は新しいことを覚えるので、四苦八苦の毎日を過ごしておりますが、楽しいので問題ないことに気付く。(村松)

## 奥付

### 本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容についてはー切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555
(土·日·祝祭日を除く 12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

### STAFF


■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/上野 真嗣/花澤 貫宏/上田 裕生/金子 拓真 高瀬 康次/井川 史也/川中 勲人/村松 裕也
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/アストロ/伊勢猫/M-BOO/MVP/OYZ がーくん/カイゼルちくわ/栗田/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケツホンドゥ/KYO/極限堂/KEN/ケンちゃん/小山 祥之/C・LAN(トリスター) 庄司卓/スカ/ずるずる タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター) 垂れ ちび太 伝説のオタク/ぬのまる/ねぎ/パチ/花田ハメコ。/パワー/fan114 フラン マッハ晶/マンモス丸谷/ミスター/矢永/山田/ユウ/リュウケイ/ロケット
■制作協力:株式会社アークライト 片岡大輔(編集)/田頭恒太(編集補助)/Apo.(ライター)/柳生詳史(デザイン)
■デザイン 久保田 シンヤ 野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子


### お詫びと訂正

●[illegible]
[illegible]20と21の[illegible]
[illegible]くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア3月号(No.94)「アルカディア読者プレゼント」[illegible]
[illegible]
正:10名様
[illegible]くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア3月号(No.94)「アルカディア エクストラバックナンバーリスト」の記事におきまして、[illegible]MAXのタイトルに誤りがありました。
誤:[illegible]MAX Dream Fighter Festival 特集[illegible]
正:[illegible]MAX 2007 PRE BEAT TRIBE CUP[illegible]
[illegible]くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア3月号(No.94)付録小冊子「三国志大戦3カードリスト」[illegible]
誤:LE012 LE[illegible]
正:LE012 LE[illegible] 張遼(ちょうりょう)
[illegible]くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2008年3月号(no.94)の8ページならびに、闘劇魂Vol.8の33ページに掲載している、闘劇に関するお問い合わせメールアドレスが間違っておりました。
誤:info@[illegible].com
正:info2k8@tougeki.com
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。


月刊アルカディア 4月号 [No.095] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.095

第9巻 第4号 通巻第95号 平成19年4月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-04

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社




### アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄·空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

### アルカディア4月号[No.95]アンケート対応番号

1 ブレイブルー
2 ストリートファイター IV
3 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
4 Fate/unlimited codes
5 速報! アミューズメントEXPO 2008
6 アルカナハート 2
7 アルカディアモバイル
8 プライズワンダーランド
9 サムライスピリッツ閃
10 クイズマジックアカデミー 5
11 ダービーオーナーズクラブ 2008 feel the rush
12 アルカディア読者プレゼント
13 特別付録DVD スペシャル映像コンテンツ目次
14 戦国BASARA®X
15 悠久の車輪〜 Eternal Wheel 〜
16 beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
17 鉄拳6
18 三国志大戦3
19 デススマイルズ
20 オトメディウス
21 ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
22 ザ·キング·オブ·ファイターズ '98 ULTIMATE MATCH
23 アカツキ電光戦記 Ausf.Achse
24 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
25 パチャッチインフィニティ5
26 ビート·レイジング
27 ROOTS26
28 トップランカー決定戦2008 Archive
29 アルカディアフロンティアーズ
30 新·愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
31 アーケードニュースアナライズ
32 アルカディアデータベース
33 闘劇'08 予選開催店舗リスト発表!
34 猛者通信 ドス龍
35 アーケードゲームライブラリー
36 ゲームセンターイベントリスト
37 アルカディアクーポン
38 ハイスコア全国集計
39 次号予告
40 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
41 アルカディアエクストラバックナンバーリスト

### Q10.学校·職業·その他

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 小学生 | 7 | 高校3年生 | 13 | 会社員 |
| 2 | 中学1年生 | 8 | 短大生 | 14 | 自営業 |
| 3 | 中学2年生 | 9 | 専門学校生 | 15 | 主婦 |
| 4 | 中学3年生 | 10 | 予備校生 | 16 | フリーター |
| 5 | 高校1年生 | 11 | 大学生 | 17 | 無職 |
| 6 | 高校2年生 | 12 | 大学院生 | | |

### [お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。

頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アルカディア No.095

## アンケートはがき

P.175にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

**A1.**

| 面白かった記事 | 番号 | | 理由 | |
|---|---|---|---|---|
| | 番号 | | | |
| | 番号 | | | |

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

**A2.**

| 期待はずれだった記事 | 番号 | | 理由 | |
|---|---|---|---|---|
| | 番号 | | | |
| | 番号 | | | |

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

**A3.**

| 番号 |
|---|
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |

Q4. 今月のDVD付録はどうでしたか?

**A4.** □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. DVDが付録の希望頻度を教えてください。

**A5.** □毎号 □3～4カ月に一度 □半年に一度 □一年に一度 □付けなくていい

Q6. 次のDVD付録で見てみたいコンテンツ、タイトルを教えてください。

**A6.** 〔 〕

Q7. ご使用の携帯電話の機種を教えてください。また、パケ放題などのサービスに入っていますか?

**A7.** 機種名〔 〕 □入っている □入っていない

Q8. アルカディアの100号記念号で読んでみたい記事を教えてください。

**A8.** 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

**A9.** 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

**自由欄**〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

**アンケートにご協力ありがとうございました！**

月刊アルカディア ARCADIA 095
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain ●特別価格980円 本体933円

Printed in Japan 凸版印刷





雑誌 11547-04

4910115470482
00933